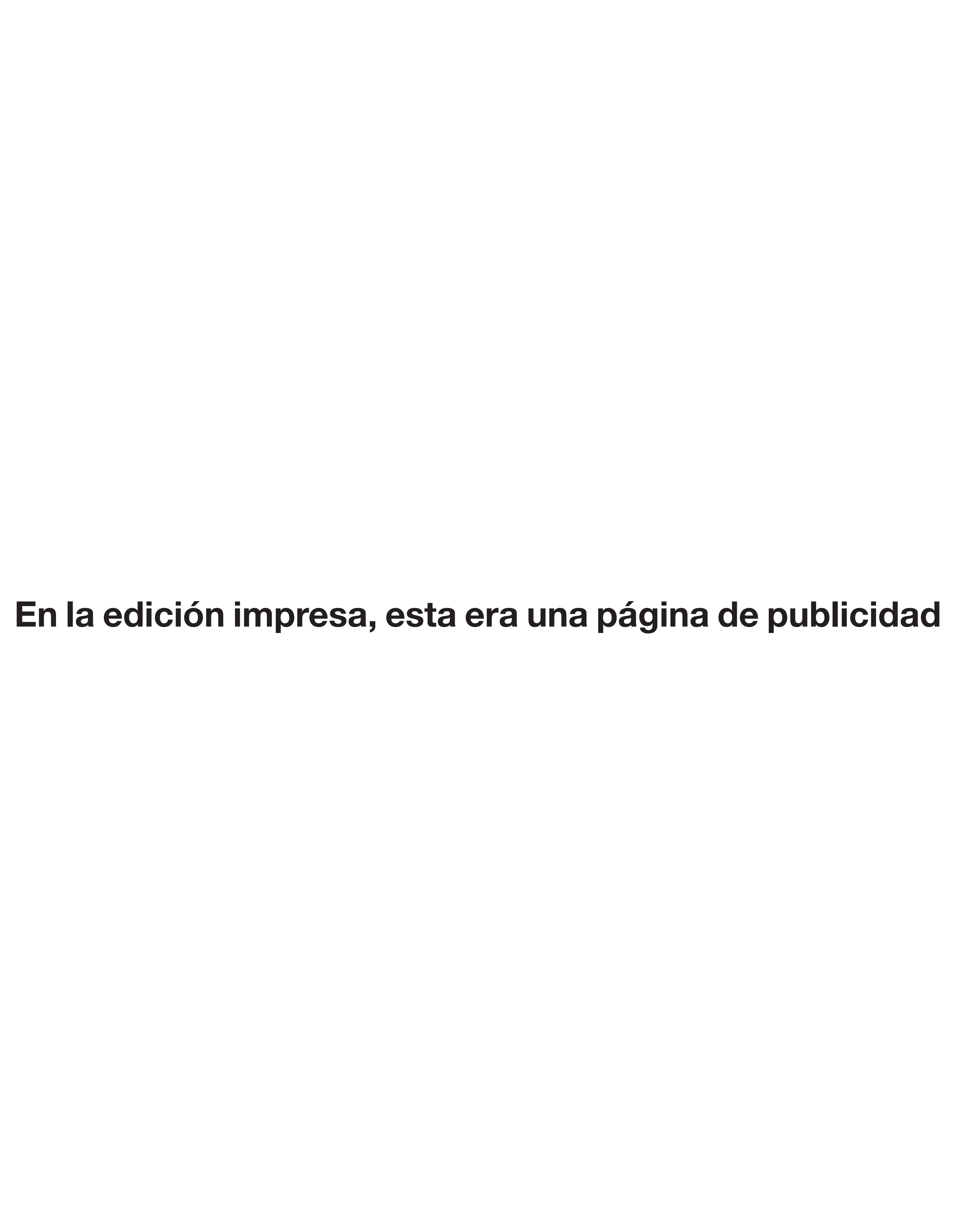
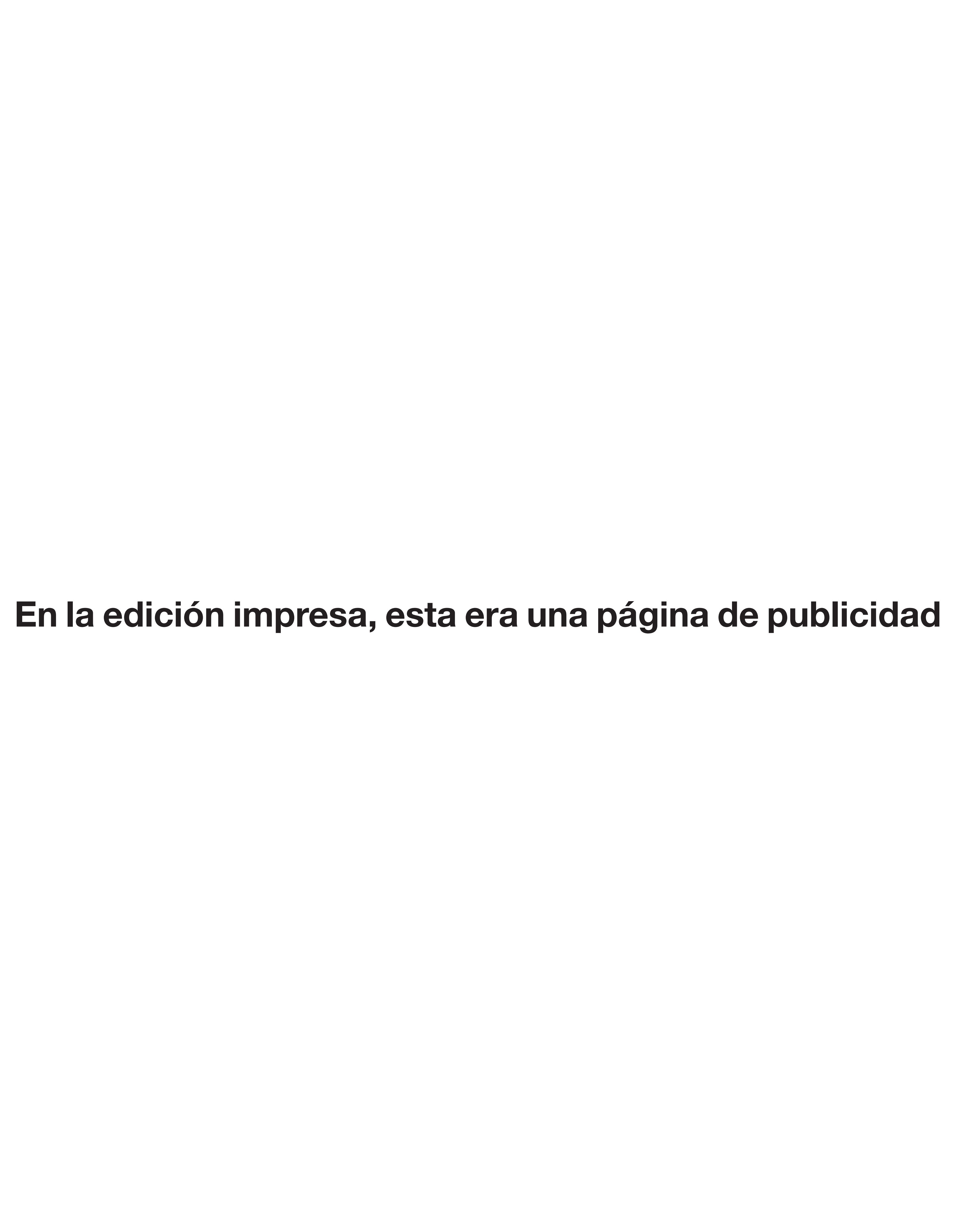
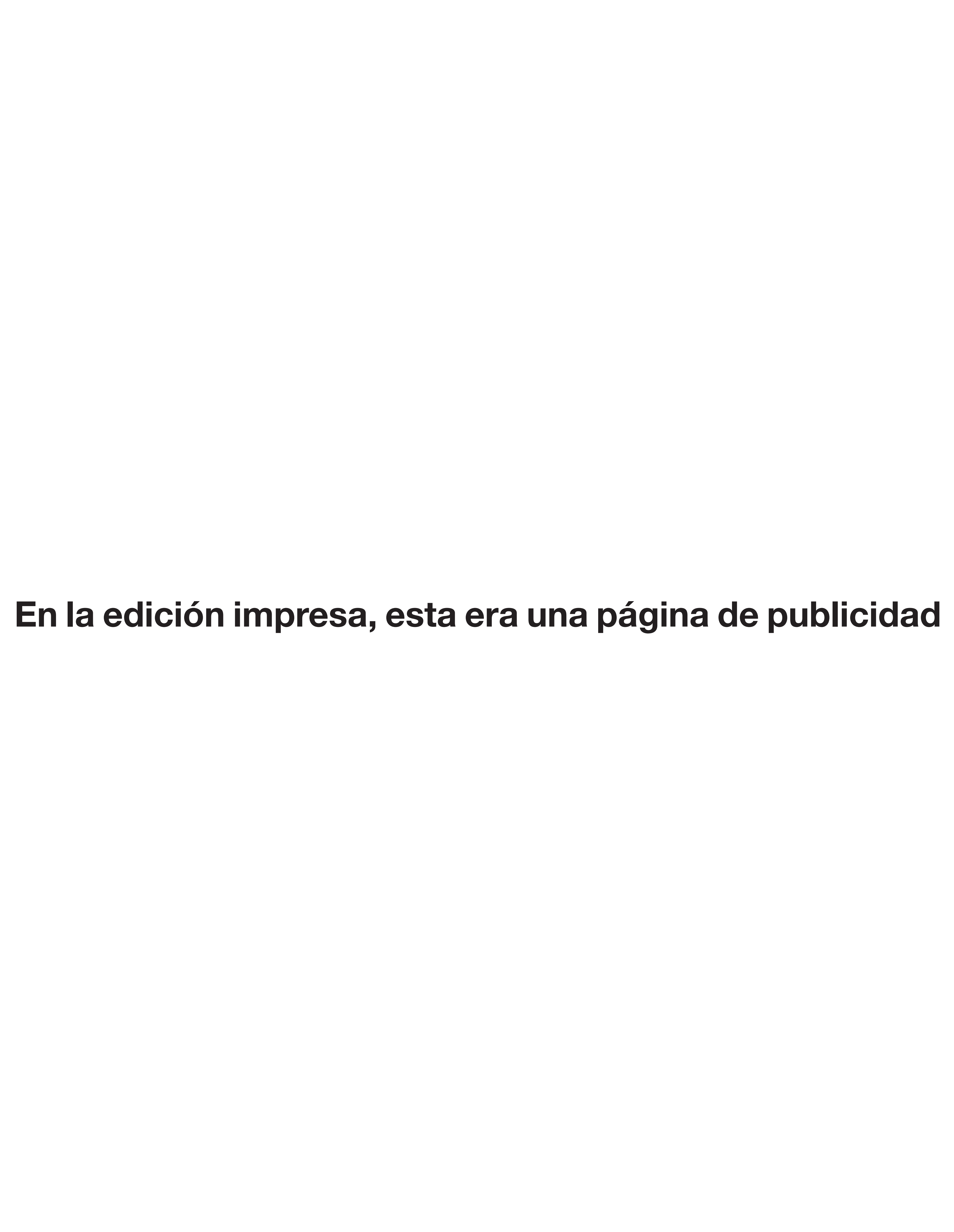


POR SÓLO 3,99€
Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
Nº. 123 • ABRIL 2005
Micromanía
Micromanía 20 años 1985-2005
¡ANÁLISIS TOTAL! ASÍ ACABA LA TRILOGÍA
SPLINTER CELL 3
El desafío definitivo
¡¡LO ÚLTIMO DE PYRO!!
COMMANDOS STRIKE FORCE
Salto a la acción
REPORTAJE
TODOS LOS JUEGOS TIPO SIMS
¡Elige el tuyo!
LOS SIMS • LOS SIMS 2 • SINGLES • 7 SINS •
BLACK & WHITE 2 • THE MOVIES • Y muchos más
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 100 €
EN LOS JUEGOS DEL MOMENTO
A EXAMEN
Todas las novedades
BROTHERS IN ARMS, GTR FIA GT, LOS SIMS UNIVERSITARIOS, PSI-OPS, CONSTANTINE Y MUCHAS MÁS...
ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS
RETROMANÍA 1986
La Edad de Oro del software español
¡¡GRAN CONCURSO!!
¡¡Participa y consigue el PC perfecto para jugar!!
Valorado en más de ¡¡7.000€!!
AÑO XXI
Número 123
8 424094 820313 00123
HOBBY PRESS


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡Más novedades y sorpresas que nunca!

Bienvenido un mes más a Micromanía. Antes de entrar en detalles sobre los contenidos de este mes ten clara una cosa: seguimos celebrando el Año de Micromanía. Y como dicen que es de bien nacidos el ser agradecidos, lo primero es decirte, otra vez, gracias. Gracias a ti y a todos los lectores que me habéis enviado una cantidad enorme de mensajes felicitando a toda la redacción por nuestro aniversario. Gracias, también, por todas las sugerencias que hemos recibido para festejar este año tan especial; muchas son complicadas de poner en práctica pero estamos en ellos...¡No renunciamos a nada!

Pero, como te digo, seguimos celebrando. Así que, este mes, más sorpresas: más revistas "clásicas" en formato PDF, una promoción en exclusiva para ti, para que puedas comprar las novedades más atómicas para PC con un jugoso descuento, seguimos con el "concursazo" de un PC de fábula para jugar a tope, una nueva entrega de la sección Retromanía... Vamos que, como podrás comprobar, este mes Micromanía viene "cargadita".

Pero ahora vamos a centrarnos en las novedades, novedades, empezando con la portada. Por fin le hemos echado el guante al esperadísimo «Splinter Cell. Chaos Theory». ¿Quieres saber si es el juegazo que estabas esperando? Pues revisa el análisis que le hemos dedicado y ahí encontrarás la respuesta a tu pregunta.

Sigo con juegos no menos impresionantes. Si el mes pasado te ofrecimos la preview de «Imperial Glory», este mes Pyro sigue en la brecha. Acaban de presentar «Commandos. Strike Force» y sólo te puedo decir que ya estamos deseando jugarlo enterito. Y, claro, la cosa sigue: «Juiced», «SWAT 4», «Cossacks II», «Pariah», «Brothers in Arms», «Los Sims 2 Universitarios», «The Bard's Tale», «GTR», «Constantine», un informe especial sobre los mejores simuladores de Vida Artificial, una guía para «Caballeros de la Antigua República II». Y aún hay más. Una nueva entrega del Taller de Juegos, dedicada al espectacular «Max Payne 2», trucos, noticias... Completo, ¿no?

Y, claro, no me puedo olvidar de un DVD tan completo como todos los meses, con un nuevo juego de regalo. Este mes, «Echelon». Como ves, el Año Micromanía sigue pegando fuerte y más que lo hará en los próximos números, ya lo verás. Y, antes de despedirme hasta el mes que viene, ya sabes, si te gusta lo que ves o tienes nuevas sugerencias para Micromanía, ahí está mi dirección de email, para que me cuentes todo lo que quieras. Nos vemos el próximo mes en Micromanía.

¡Continuamos celebrando el Año Micromanía! ¡Más revistas! ¡Más juegos! ¡Más sorpresas!

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Saúl de la Aldea

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M.J. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, A. Trejo, J. Moreno, D. Monge, D. Monteiro, J. Traverso, D. Rodríguez, J. Dombriz, D. de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: **York Agency, S.A.**
México: **Pernas y Cía, S.A. de C. V.**
Venezuela: **Distribuidora Continental**

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin cloro.
7/2005
Printed in Spain







HOBBY PRESS es una marca de
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



sumario

¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 100 €
EN LOS JUEGOS DEL MOMENTO
Ver página 147

Reportaje

SIMULADORES DE VIDA ARTIFICIAL

Personajes que ríen, lloran, aman, sufren... «Los Sims» son el máximo exponente de este tipo de juegos, pero hay muchos más. Te los mostramos todos en este reportaje.

Pág. 120

Reportaje

COMMANDOS: STRIKE FORCE

La serie «Commandos» se pasa a la acción y nosotros te contamos todos los detalles.

Pág. 32



Preview

JUICED

Después de su accidentada salida en falso, «Juiced» vuelve a estar en la parrilla de salida. ¿Quieres ser el primero en ponerte al volante?

Pág. 38



Pág.104

Solución

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

Los caminos de la Fuerza no tendrán secretos para ti si usa esta guía. Este mes, te llevamos al Lado Oscuro...

En este número

Revista Micromanía Nº 123 - Abril 2005

¡¡De regalo!! DVD para PC con 12 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!



Este mes el juego completo original «Echelon», todas las herramientas de «Max Payne 2», las 12 mejores demos del momento: «Imperial Glory», «Empire Earth 2»...



Review

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Sam Fisher, el rey del sigilo y la infiltración, ha vuelto. Descubre todos los secretos de su última aventura

Pág. 62

Review

BROTHERS IN ARMS

Ya está aquí y va a revolucionar la acción bélica. ¿Sabes por qué? Te lo contamos.

Pág. 68

Pág. 142

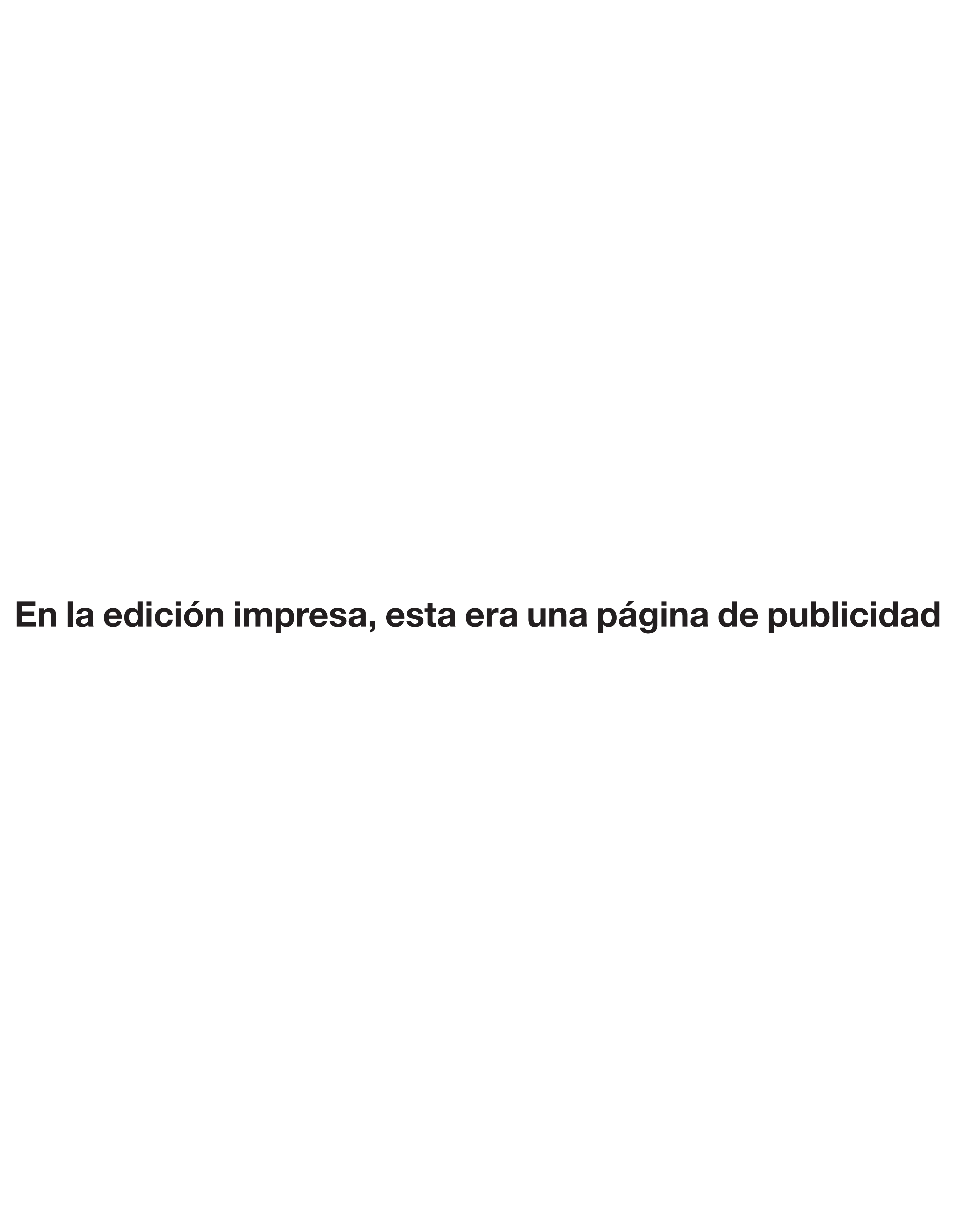
Micromanía 20 años 1985-2005

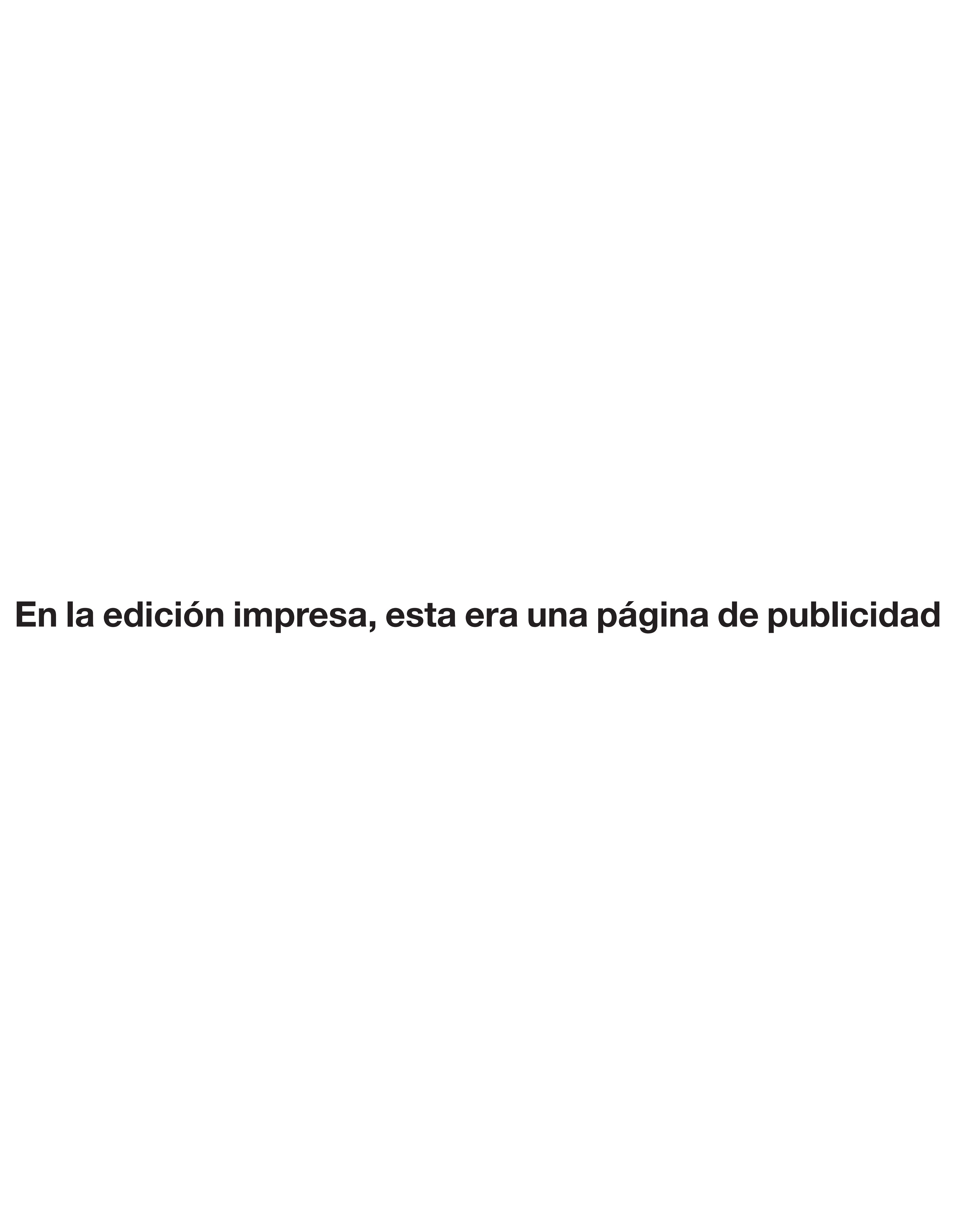
Reportaje

RETROMANÍA

Seguimos nuestro viaje por la historia de los videojuegos. Este mes, 1986.

índice por juegos


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Se confirma el lanzamiento en PC del espectacular y aclamado «Fable»

Prepárate para el rol más explosivo

De una pieza nos quedamos al enterarnos... ¡«Fable» aparecerá en PC! Lo que era más un deseo de los roleros en PC que una realidad, tiene fecha de lanzamiento y es así de impresionante.

Rol · Lionhead Studios · Microsoft · Otoño 2005

▲ La versión para PC de «Fable» incluirá nuevas misiones, personajes y escenarios, y se asegura que su calidad técnica, sobre todo en los gráficos, será mucho mejor que en Xbox.



▲ Desde la niñez hasta la decrepitud, «Fable» recreará la vida completa de tu personaje, al que podrás personalizar a tu gusto.

Héroe o villano. Tú decidirás. Si ya has oído hablar de «Fable», el juego con que Lionhead se estrenó en el universo de Xbox, sabrás que te hablamos de un título que se ha convertido en el referente en el género para los jugadores de consolas. Pero si no lo conocías, tranquilo, que te vamos a contar todo lo que te podrás esperar en la recién anunciada versión para PC que, además, incluirá numerosas novedades sobre la original. Tantas, que hasta el nombre del juego cambiará, pasando a llamarse «Fable. The Lost Chapters».

En «Fable» tendrás que asumir el papel de un personaje recorriendo toda su vida, desde la niñez hasta la ancianidad, en un mundo medieval fantástico. Tu objetivo será convertirte en una leyenda. Pero lo mejor es que sólo tú decidirás si serás recordado como un héroe o un villano de infausta memoria.

Todas tus acciones influirán, para bien o para mal, en el mundo que te rodea. Podrás ser temido o respetado, amado u odiado, admirado o despreciado. No habrá un modo "correcto" de hacer las cosas, sino que todo valdrá, aunque los resultados finales serán muy dispares, según el camino que elijas.

«Fable. The Lost Chapters» incluirá nuevas misiones, personajes y escenarios que el original de Xbox. Además permitirá una mayor personalización del protagonista, y dispondrá de una mayor calidad técnica, especialmente en lo que a sus gráficos se refiere.

La versión PC está siendo desarrollada por Lionhead, lo que asegura un nivel de calidad realmente elevado, ya que Molyneux si es algo, ante todo, es un perfeccionista. ■

En «Fable» podrás ser un héroe o un villano. Todo el mundo de juego cambiará a tu alrededor según el camino que elijas

¡Así son las primeras imágenes de «Scarface»!

El crimen da mucho juego...

Acción/aventura · Reflections · Vivendi · Otoño 2005

Hace poco se confirmó que Vivendi se había hecho con los derechos de la licencia de «Scarface» –"El Precio del Poder"–, la película de Brian de Palma protagonizada por Al Pacino. «Scarface» cuenta la ascensión en la escala criminal de Tony Montana, un cubano refugiado en Miami que se convierte en el rey del narcotráfico gracias a su falta de escrúpulos y ambición. Además de las primeras imágenes del juego, que puedes ver bajo estas líneas, se sabe parte del guión, que comienza cuando termina la película. Ésta finalizaba cuando Tony, supuestamente, moría tras un tiroteo, aunque el juego retomará el guión desde ese punto, asumiendo que el protagonista logró sobrevivir a las balas. ■





▲ Tony Montana da el salto al mundo de los juegos, dispuesto a conquistarlo a cualquier precio... ¡a cualquier precio!



Ubisoft entra en los juegos deportivos

¡Márcate un "eagle"!

Deportivo · Ubisoft · Sin fecha

Lo de los juegos deportivos, te gusten o no, hay que reconocer que es algo que funciona. Casi siempre se encuentran en las listas de los más vendidos.

Los chicos de Ubisoft han debido verlo claro, porque acaban de anunciar que entran en el género deportivo con el anuncio de un primer título de golf, protagonizado por Vijay Singh, jugador que el último año destronó a Tiger Woods del número uno.

Ubi se ha hecho con los estudios y licencias de los juegos deportivos de Microsoft y dentro de poco empezaremos a ver juegos del género con el logo de la conocida compañía francesa. ■



▶ El amigo Singh ha sido capaz de desbancar del número uno mundial al mismísimo Tiger Woods. ¿Podrá Ubi hacer lo mismo con EA?

▲ El mundo de «Fable. The Lost Chapters» será un universo abierto donde tu destino dependerá únicamente de tus acciones. No habrá restricción a tus decisiones, pudiendo ser un héroe o un villano.



▲ Otras de las mejoras de «Fable. The Lost Chapters» afectará al sistema de acciones. En la versión de PC podrás manejar armas y hechizos a la vez.



▲ ¿Quieres ser amado u odiado? ¡Toda valdrá en el mundo de «Fable»! No habrá decisiones correctas o incorrectas. Sólo habrá decisiones.

La cifra

512 MB

incorporará la nueva GeForce 6800 Ultra que NVIDIA prevé lanzar ya mismo. Es el mismo modelo de tarjeta que la ya disponible, pero con el doble de memoria GDDR3. Se ha confirmado que soportará modo SLI y podrá conectar en paralelo a otra tarjeta en puerto PCI express. ¡Ya podremos jugar con «Doom 3» en modo Ultra! ■

Llega la primera expansión para «Dawn of War»

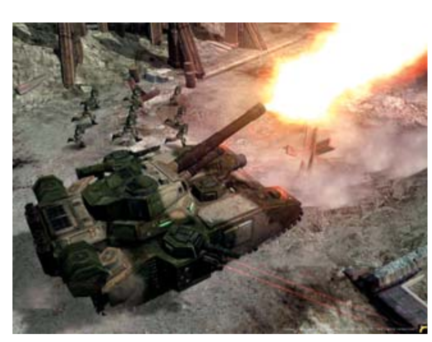
¡Warhammer se pone serio!

➔ Estrategia ➔ Relic ➔ THQ ➔ Otoño 2005

Que «Dawn of War», la última incursión de Warhammer en el PC, es un juegazo es algo que no te vamos a descubrir ahora. Pero si alucinaste con las aventuras de Blood Ravens y Orkos estás de enhorabuena porque Relic y THQ han confirmado la primera expansión para el juego.

Su nombre será «Winter Assault» y su lanzamiento se prevé para el próximo otoño –de momento, sin concretar más en la fecha–. Aunque de momento no han trascendido muchos detalles de cómo será esta expansión se sabe que se está incidiendo especialmente en el diseño de la campaña individual.

Su novedad más destacable será la inclusión de una nueva raza –la quinta–, la Guardia Imperial. ¡Marine, prepárate para el asalto! ■



▲ En «Winter Assault» se incluirá una nueva raza, la Guardia Imperial, a las cuatro de «Dawn of War».



▲ La campaña individual parece que será la más beneficiada en esta primera expansión del juego.

últimahora



¡Guerra, guerra! Una de las batallas más famosas de la Segunda Guerra Mundial, Stalingrado, centra el nuevo juego de estrategia de Planeta DeAgostini, que estará listo en mayo. Su título, «Great Battles of World War II: Stalingrad». Usará el motor de «Blitzkrieg».

Namco entra fuerte en el PC. La subsidiaria norteamericana de Namco, Namco Hometek, se ha hecho con los derechos de la licencia de Warhammer para desarrollar y publicar juegos basados en el mundo diseñado por Games Workshop, en su vertiente medieval fantástica.



¡Falta poco para ser un dios! Lionhead asegura que «Black & White 2» va a buen ritmo y cada vez está más cerca. El estudio ha actualizado su página web –www.bwgame.com– con información e imágenes del juego, que día a día tiene mejor pinta.

¡Superhéroes vs Nazis! No se trata del guión de una nueva película de serie Z, sino de «Freedom Force vs. The 3rd Reich», que se acaba de confirmar que será distribuido en España por Proein. Además, también ha confirmado el lanzamiento de otros juegos de Digital Jesters, como «Pro Rugby Manager 2».



¡Que vuelve John Romero! Pues sí, y parece que quiere quitarse de encima el sambenito que arrastra desde «Daikatana». Además, su regreso es a lo grande, con una adaptación de «Gauntlet», cuyo título completo será «Gauntlet. Seven Sorrows».

El Termómetro

Caliente

Una nueva era de realismo. Es la que se abre tras la celebración del último GDC –Game Developers Conference–. Allí, Epic Games presentó la última versión de su «Unreal Engine 3.0», que dejó asombrados a todos por su potencial. Muchos estudios ya han confirmado que sus nuevos juegos usarán este motor.

CPU, GPU... ¿PPU? Lo de las siglas en PC ya se va a convertir en materia de estudio. Ahora vamos a tener que hablar, también, de PPU –Physics Processing Unit– tras que Ageia haya presentado un nuevo chip dedicado al proceso de simulación física en juegos, llamado PhysX.

Templado

La República llega a la Red. No es que Internet se haya vuelto republicana, pero casi. Se trata de que Elixir Studios, los responsables de «Republic. The Revolution», andan preparando un nuevo juego llamado «Republic Dawn. The Chronicles of the Seven» que se desarrollará en un mundo online persistente.

¡Por fin llega a España! Ya creíamos que nos íbamos a quedar sin disfrutar de las aventuras de Rayne en «BloodRayne 2», pero Vivendi ha confirmado un acuerdo con Majesco para traer sus juegos a Europa. Además del mencionado también llegará «Advent Rising».

Frío

Y, ahora, le toca a Troika. No ganamos para disgustos. Si el mes pasado confirmamos el cierre de Ion Storm, ahora le ha tocado a Troika Games. Los creadores de «Vampire. Bloodlines» han confirmado que el estudio ha pasado a mejor vida.

¿Adiós a la serie «Total War»? Se ha confirmado que The Creative Assembly ha pasado a ser propiedad de... ¡Sega! y que tienen en desarrollo un juego llamado «Spartan. Total Warrior», ide acción y para PS2! ¿Significa que dejaremos de ver nuevos «Total War» en PC?



▲ El mundo de «Pathologic» poseerá una ambientación que irá dirigida, como un disparo, a las zonas más oscuras de tu mente, modificando tu estado de ánimo.



▲ Combinando aventura y acción con toques de rol, el diseño de «Pathologic» te propondrá múltiples soluciones y finales, según el personaje que escojas.

«Pathologic» llega para ponerte los pelos de punta

¡Chaval, tú estás enfermo!

➜ Aventura ➜ Buka Ent. ➜ Finales 2005

Una extraña ciudad que durante décadas ha permanecido aislada del mundo y en la que se ha desarrollado una poco menos que "curiosa" estructura social es el escenario de «Pathologic», que combinará elementos de varios géneros para ofrecer una aventura inquietante.

En la mencionada ciudad sus habitantes han ido muriendo por una desconcertante enfermedad. Cuando la epidemia está en su apogeo llegan a la ciudad tres desconocidos. El primero es un universitario asignado al caso por las autoridades. El segundo, un cirujano en busca de respuestas sobre su padre. El tercero, una chica que dice tener poderes curativos. Tú serás uno de ellos.

Lo más original será que, una vez hayas escogido personaje, los dos descartados actuarán en el juego por su cuenta, compitiendo contigo por el mismo objetivo: descubrir la verdad oculta tras la epidemia. ■

Alfa Romeo se estrena en los juegos

Si eres un "alfista" de pro no podrás pasar sin él...

➜ Velocidad ➜ Milestone ➜ Black Bean ➜ 2005

El nombre es «SCAR» o, lo que es lo mismo, «Squadra Corse Alfa Romeo», juego con el que el conocido constructor italiano cede sus derechos de imagen para un título de coches, de lo más original.

Además de una simulación realista, basada en Alfa Romeo, en Milestone quieren crear el primer JDR de coches. Sí, has leído bien. Además de conducir, en «SCAR» tendrás opciones basadas en habilidades del piloto para que coche y conductor mejoren a la vez. ■

▶ «SCAR» será de lo más original y realista que hayas visto nunca en el mundo de los juegos de coches.

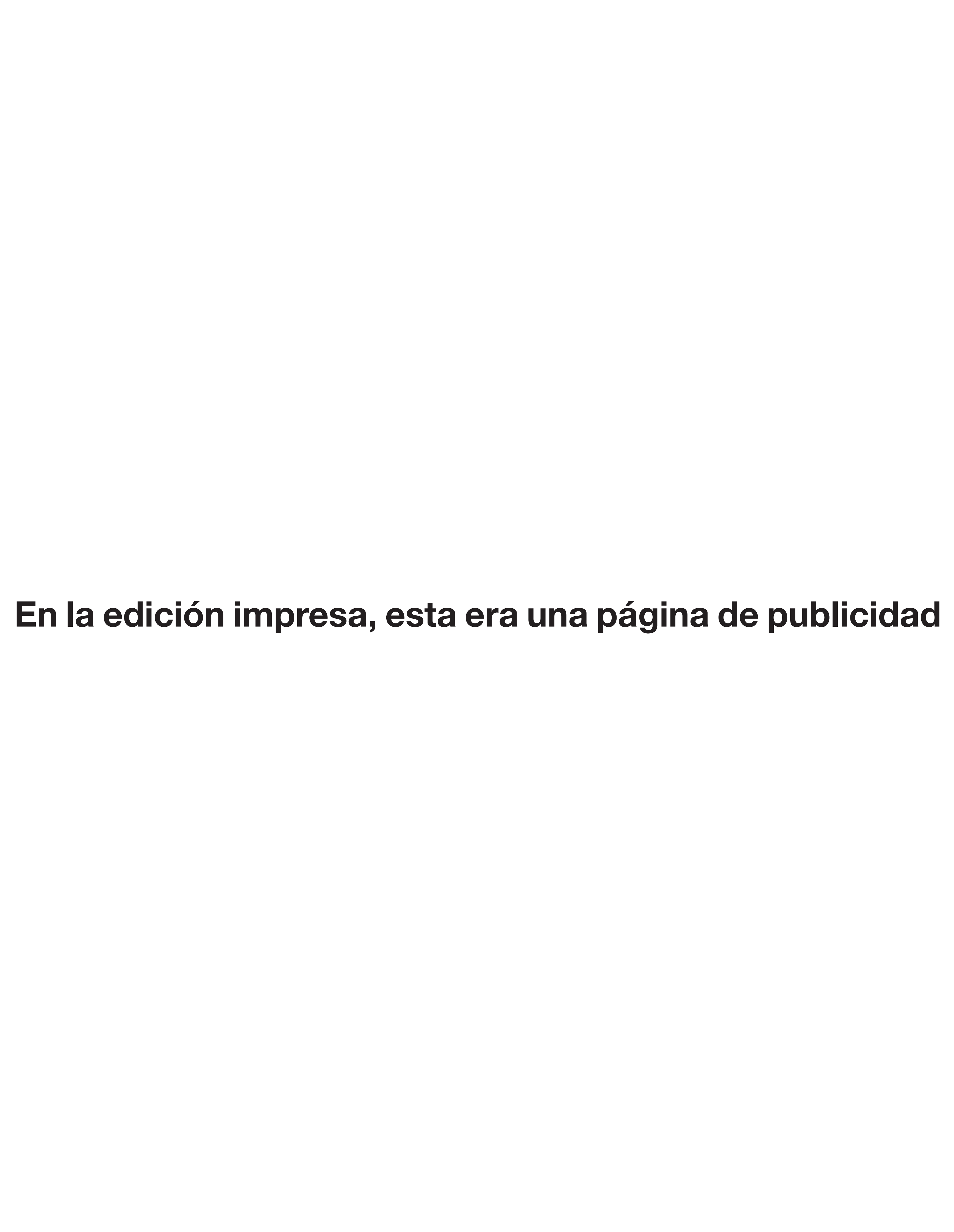


¿Sabías que...

...el enorme éxito y popularidad de «Los Sims 2» es tal que incluso se ha utilizado como base para un futuro vídeo musical del dúo Andy & Lucas?



No se trata tan sólo de que el popular dúo tome «Los Sims 2» como una referencia, sino que ambos aparecerán como personajes del juego en el clip de su canción "Mi Barrio". Se han digitalizado sus caras y se han capturado sus movimientos para integrarlos como "sims", con todas las de la ley, dentro del juego. Sorprendente.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves

La guerra es cuestión de peso. Exactamente de las 30 toneladas de los tanques que podrás dirigir en «Panzer Elite Action», el nuevo título de estrategia de Jowood. Tendrá tres campañas protagonizadas por rusos, americanos y alemanes.



Will Wright asombra de nuevo. El creador de «Los Sims» ha presentado su nuevo proyecto, «Spore». Un experimento de vida artificial que abarca desde la escala celular hasta una dimensión galáctica.

¡Estos animales están locos! Activision distribuirá el juego basado en la licencia de «Madagascar», la última película de animación de Dreamworks, que narra las aventuras de los animales de un zoo.



Cómo cazar asesinos en serie con «Condemned»

¡Entra en la mente de un asesino!

Aventura ➔ Monolith ➔ SEGA ➔ Final 2005

Tú habías visto mucho "Expediente X" y creías que lo de ser agente del FBI se reducía a buscar pruebas de que los marcianos nos habían visitado, aunque para ellos tuvieras que hablar con testigos aún más marcianos que los propios alienígenas. Pero el agente del FBI que tendrás que encarnar en «Condemned» estará más en la línea de la Clarence Sterling de «El Silencio de los Corderos" que en la del Mulder de la citada serie de televisión.

«Condemned» es el nuevo proyecto que Monolith se trae entre manos y te propone la apetecible experiencia de meterte en la piel de un cazador de asesinos en serie, para lo que además de demostrar tus dotes de investigador tendrás que hacer gala de unos nervios de acero, siendo capaz de hacer frente a una tensión psicológica nada desdeñable.

Un dato curioso de «Condemned» es que, ya confirmada su fecha de lanzamiento para finales de este año, se sabe que Monolith está desarrollando «Condemned», además de en su versión para PC, para ciertas consolas de nueva generación. O sea, un dato más para saber que Xbox 2 está a la vuelta de la esquina. ■



▲ Aunque Monollith define su «Condemned» como un "thriller psicológico" lo cierto es que no se han privado de incluir un acusado componente gore.



▲ La tensión, el realismo y lo imprevisible en los cambios del guión harán que «Condemned» ponga a prueba tus nervios y tus dotes deductivas.

«Fahrenheit» llegará este otoño

El nuevo y extraño mundo de la aventura...

Aventura ➔ Quantic Dream ➔ Atari ➔ Otoño 2005



Desde que Micromanía te presentó en exclusiva el pasado año el desarrollo de «Fahrenheit» no se había vuelto a saber apenas del nuevo proyecto de Quantic Dream, los creadores de «Omikron. The Nomad Soul»... hasta ahora. Durante este tiempo Quantic Dream ha estado trabajando duro en su proyecto y se han buscado un nuevo distribuidor para «Fahrenheit», dejando de lado a Vivendi y firmando con Atari. En «Fahrenheit» la acción se situará en Nueva York, en medio de una ola de asesinatos cometidos por ciudadanos normales, que matan a desconocidos sin razón aparente. Tu serás Lucas Kane, uno de esos ciudadanos que despierta un día bañado en sangre sin recordar nada y debe averiguar la verdad antes de ser detenido. ■

Vuelve la acción más total con «Dead to Rights II»

¡Acaba con el crimen a tiros!

Acción ➔ Namco ➔ Electronic Arts ➔ Verano 2005

Electronic Arts se ha llevado el gato al agua para la distribución de la segunda parte de «Dead to Rights», cuya salida se anuncia para este verano. El guión del juego partirá de la historia contada en el título original, con Jack Slate y su perruno compañero, Shadow –un agente K9–, embarcados en la lucha contra el crimen organizado de la ciudad de Grant City. El juego incluirá nuevos movimientos, armas y una mecánica de juego más realista y depurada, y sin olvidarse de las espectaculares acciones a cámara lenta. ■



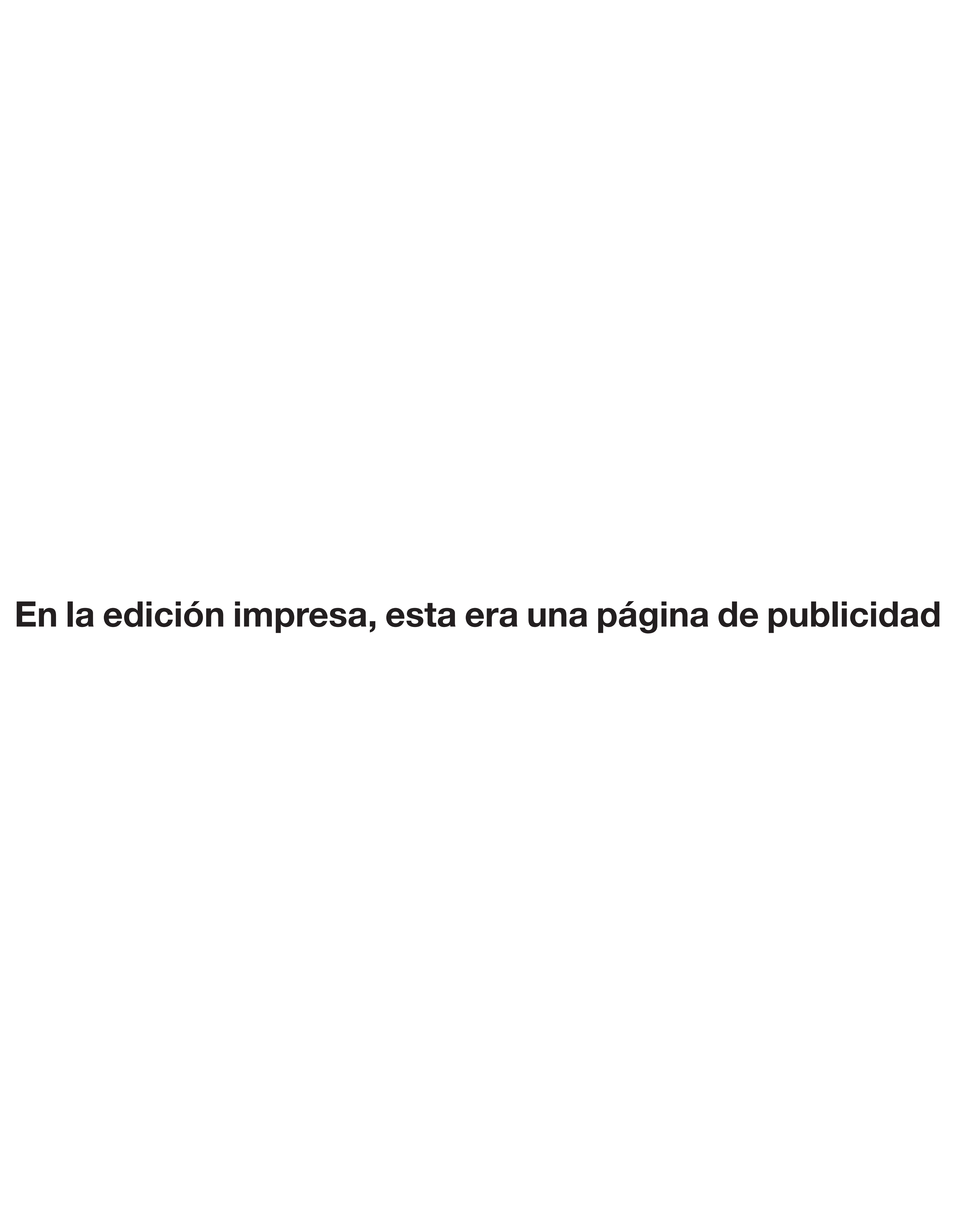
▲ Jack Slate volverá para enfrentarse a los criminales más duros en las calles de Grant City.

En voz baja...

...parece que Warren Spector vuelve a la actualidad. El creador de las sagas «Deus Ex» y «Thief» ha formado un nuevo estudio, llamado Junction Point. Según rumores ya está trabajando en un nuevo juego llamado igual: «Junction Point».



¿Qué se traerá entre manos Spector?


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados

*Adiós, decimos con el corazón, a juegos como «Chaos Theory» o «Brothers in Arms», sólo para alegrarnos por la entrada en nuestra lista de lo que esperamos sean auténticos bombazos. Ni más ni menos que **«Fahrenheit»** y el inesperado **«Fable. The Lost Chapters»**. ¡Menudo otoño nos espera!*



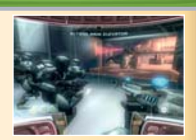


Parrilla de salida

Star Wars Republic Commando

MARZO 2005 · ACCIÓN · LUCASARTS · PC/XBOX

Hemos cerrado este número de Micromanía y nos hemos quedado, por los pelos, sin ver el nuevo juego de LucasArts.



Imperial Glory

ABRIL 2005 · ESTRATEGIA · PYRO STUDIOS · PC

Los chicos de Pyro apuestan fuerte con su nuevo proyecto en el mundo de la estrategia. Espectáculo 3D y gestión y diplomacia, todo en uno.



Commandos Strike Force

JUNIO 2005 · ACCIÓN · PYRO STUDIOS · PC

El regreso de la serie «Commandos» es todo un notición. Y saber que, además, cambia de género y entra en el mundo de la acción, un cambio radical e inesperado.

F.E.A.R.

VERANO 2005 · ACCIÓN · MONOLITH/VIVENDI · PC

Es uno de los juegos con mejor pinta para el año recién estrenado. Pero según parece se hará esperar algo más de lo que estaba previsto hace poco.

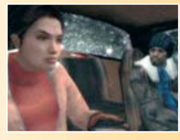


Calentando Motores

Fahrenheit

SEPTIEMBRE 2005 · AVENTURA · QUANTIC DREAM · PC/PS2/XBOX

Una de las aventuras más prometedoras para este año, con un guión capaz de ponerte más nervioso que un flan y una estructura narrativa de quitarse el sombrero.



Fable. The Lost Chapters

OTOÑO 2005 · ROL · LIONHEAD · PC

Puede ser uno de los grandes bombazos del rol en 2005... y además de lo más inesperado. ¡Una gran noticia para todos los aficionados al género!

El Padrino

OTOÑO 2005 · ACCIÓN/AVENTURA · EA GAMES · PC/PS2/XBOX

Un clásico del cine está dispuesto a revivir el mundo de la mafia en un juego espectacular. ¿Quieres entrar en la familia Corleone?



Age of Empires III

OTOÑO 2005 · ESTRATEGIA · ENSEMBLE/MICROSOFT · PC

Impresionante se perfila la nueva entrega de «Age of Empires». ¿Volverá a ser una revolución en la estrategia?



En boxes

The Movies

OTOÑO 2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD · PC

Un título tan original como sólo los sabe hacer Peter Molyneux y rodeado por toda la magia del cine. Prepárate para conquistar Hollywood.



Black & White 2

2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD · PC

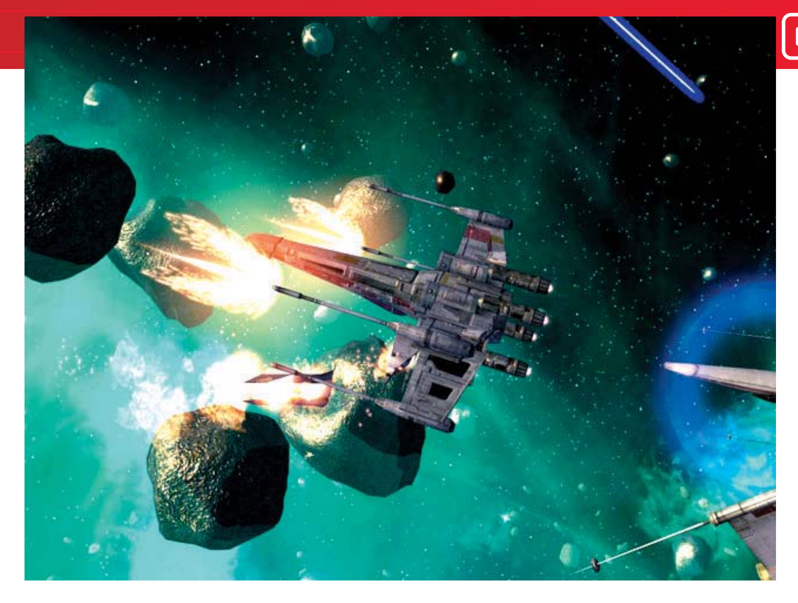
«Black & White 2» está cada vez más cerca. Y el juego sigue teniendo una pinta estupenda, aunque tengamos que esperar todavía un poquito más.



Quake IV

2005 · ACCIÓN · RAVEN/id SOFTWARE/ACTIVISION · PC

Cuando no acabamos de recuperarnos del lanzamiento de «Doom 3» se anuncia «Quake IV». Ni un momento de paz tenemos... ¡Pero mira que tienen mala idea!



«Star Wars Galaxies» se amplía con el Episodio III

¡Wookies en pie de guerra!

Rol Online · LucasArts · Activision · 5 de mayo de 2005

Aunque se sabía que el único juego "oficial" del Episodio III de Star Wars aparecería sólo en consolas –Xbox y PS2 son los destinatarios de «La Venganza de los Sith»– nos extrañaba que LucasArts fuera capaz de dar la espalda a los jugadores de PC en tan singular ocasión... Pero, aunque poco, se han acordado de nosotros.

Una nueva expansión de «Star Wars Galaxies», llamada «Episode III. Rage of the Wookies», está en camino. Podrás defender o atacar el planeta natal de los wookies, Kashyyyk, en más de 100 misiones diferentes. Curiosamente, antes del estreno de la película podrás acceder a esta expansión, vía descarga directa. ■

Zúrrale la badana a los aliens en «Preyground»

¡Extraterrestres a mi... ja!

Acción · Frozenbyte · Otoño 2005

Tan feliz que estabas tú con tu tranquilo destino en una nueva colonia espacial y a los marcianos de turno no se les ocurre otra cosa que invadirla, en busca de carne fresca de colono. Y como no se avienen a razones para abandonar su objetivo, ya sabes lo que hay: a echarlos a patadas se ha dicho.

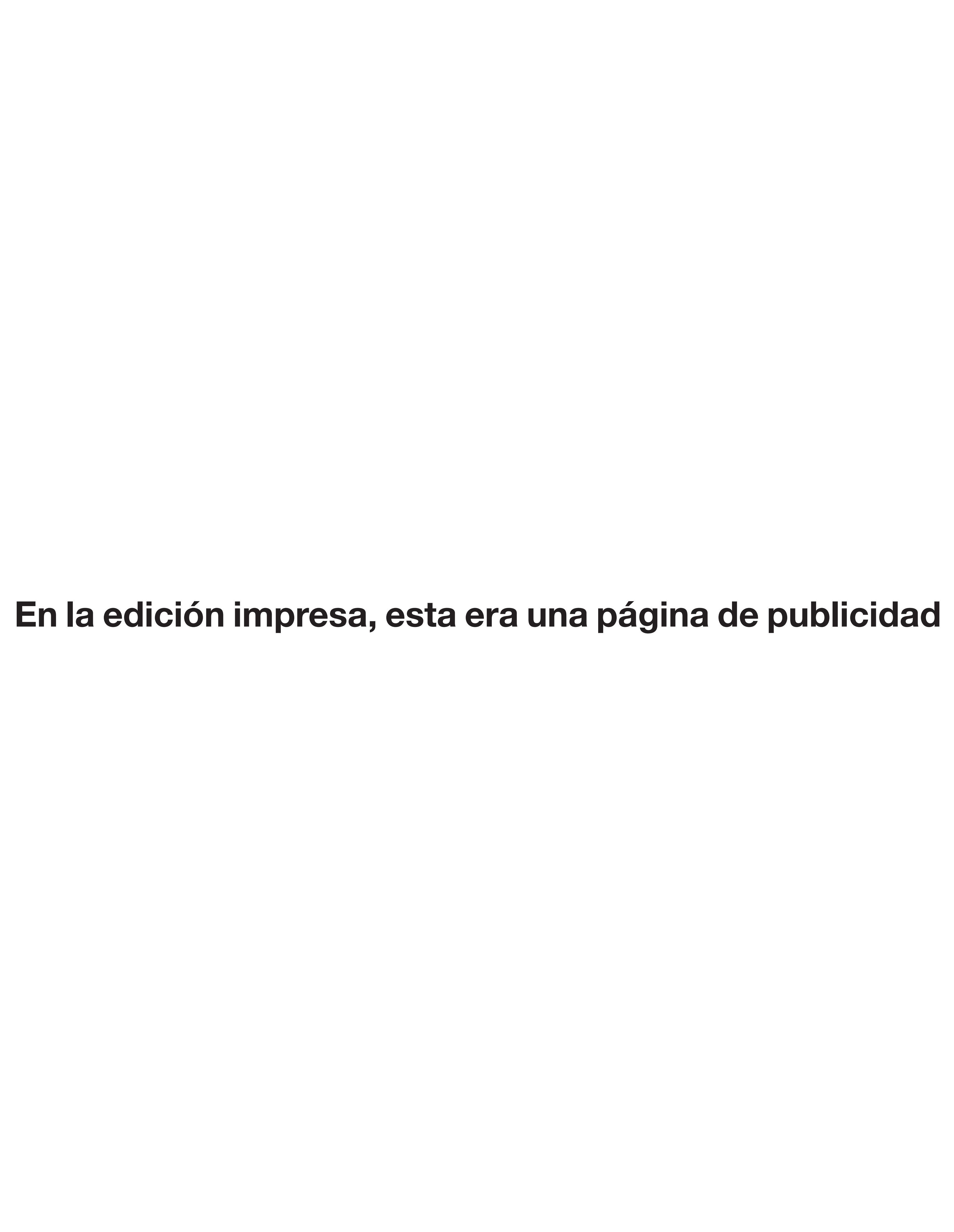
«Preyground» es el primer juego para PC de los finlandeses de Frozenbyte, y con lo del guión tampoco es que se hayan complicado especialmente la vida.

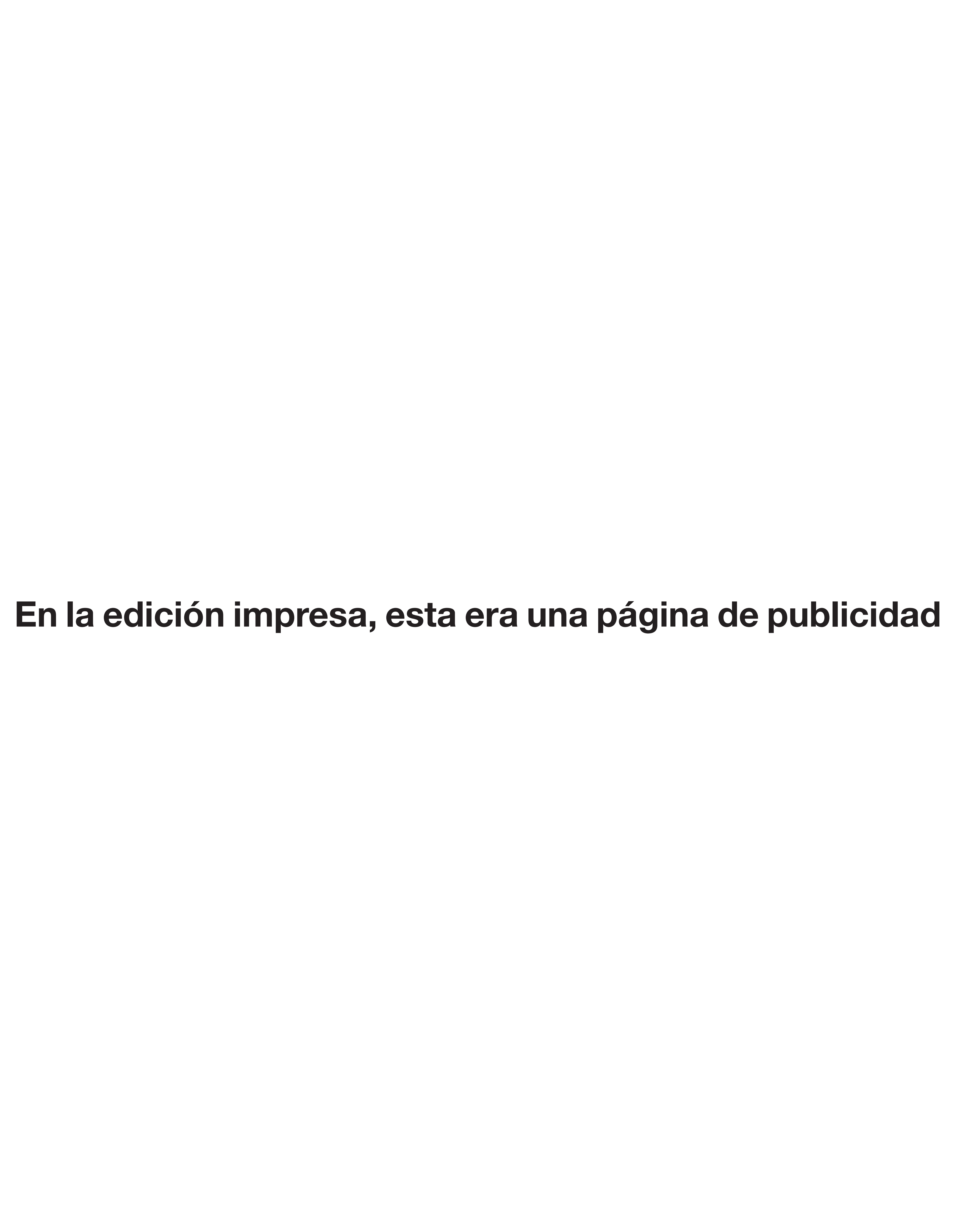
Pero, eso sí, el juego tiene una pinta soberbia. «Preyground» se perfila como uno de esos juegos perfectos para descargar adrenalina a raudales y en ocasiones recuerda al divertido «Expendable» de Rage Software.

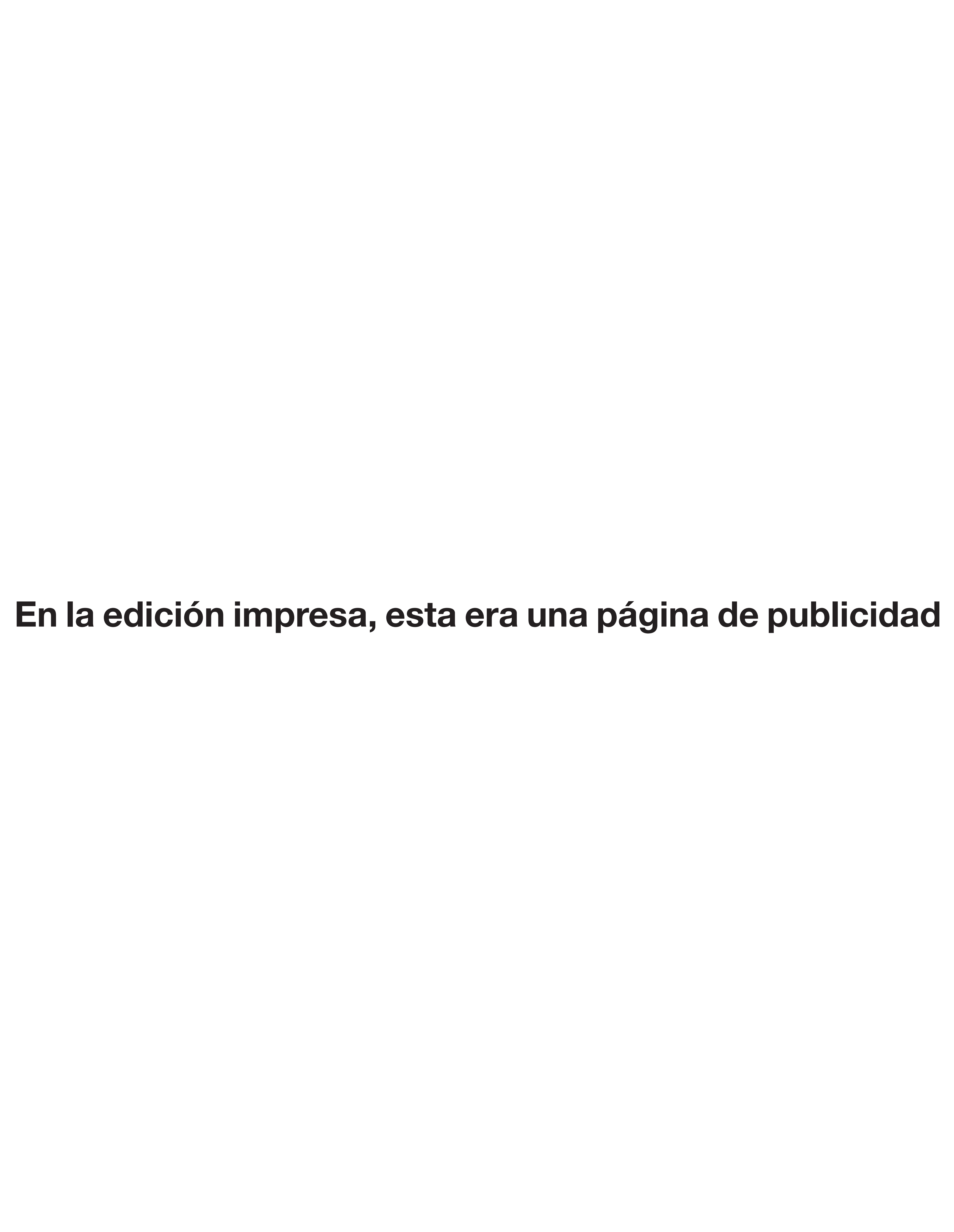
Perspectiva cenital, una calidad gráfica brutal, armas para dar y tomar que, además, puedes mejorar con distintos añadidos para partir en dos a los marcianos o freírlos de un "laserazo", y mucha acción son sus credenciales. ■



▲ En «Preyground» te las tendrás que ver con aliens de todo tipo y condición. Ya sabes, contra la invasión, ¡jarabe de palo!


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

▼ **¡LA GUERRA ENTRE EL IMPERIO Y LA ALIANZA REBELDE CONTINÚA!** Te habrá cogido de sorpresa igual que nos sucedió a nosotros, pero una segunda parte de «Battlefront» está ya en camino y la podrás disfrutar este fin de año. ¡Larga vida a Star Wars!

¡Los rebeldes siguen vivos!

Star Wars Battlefront II

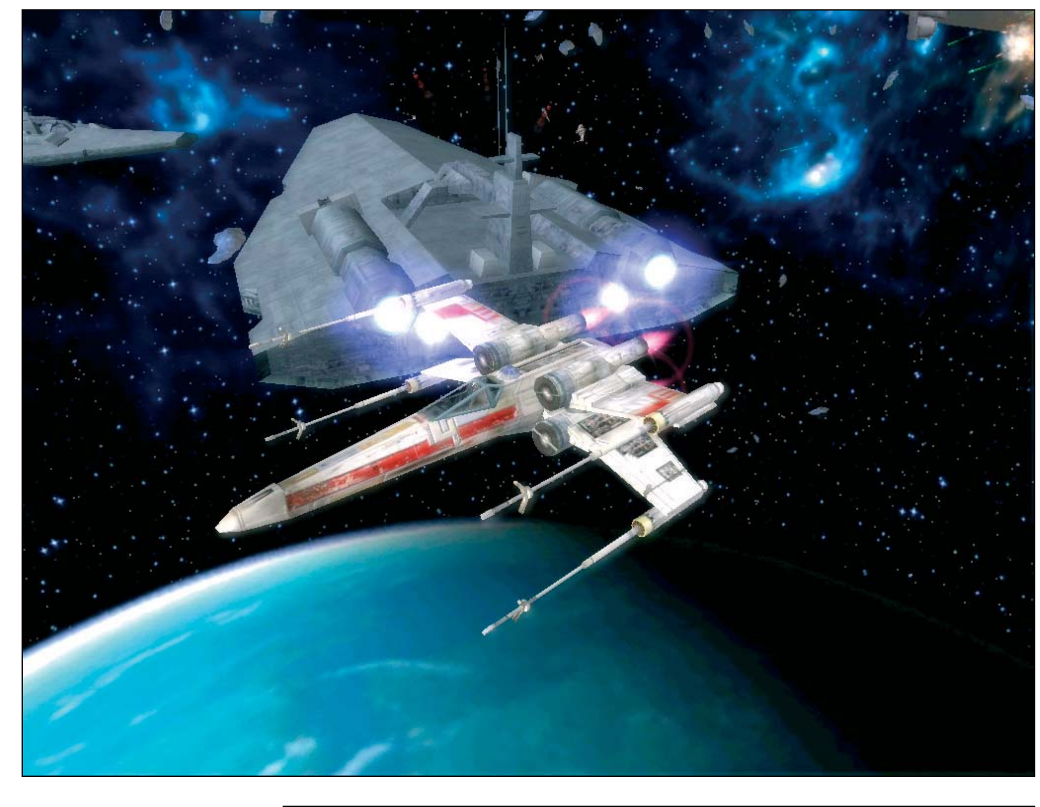
LUCASARTS/ACTIVISION · ACCIÓN · FINALES 2005

▶ **Asalta naves, lucha en el espacio, ¡vive a tope Star Wars!** Si en «Battlefront» ya pudiste vivir, recreadas al milímetro, algunas de las batallas más impresionantes de las distintas películas de Star Wars, en esta segunda parte todo se magnificará más. LucasArts, además, quiere crear una mayor "conexión" con las películas para lo que incluirá un trailer del juego en el DVD de extras del Episodio III, el próximo noviembre.





▲ **¿No te gusta disparar? ¿Y que tal si te dedicas a luchar... con un sable láser?** Por si tu papel de soldado no te parece bastante, en «Battlefront II» podrás cumplir tu sueño dorado. ¿Qué es Star Wars sin un Jedi o un Sith? ¡Pues puedes ser tú! Y, naturalmente, escoger un precioso sable láser y combatir a espadazo –de luz– limpio.



▲ **Y ahora, ¡podrás pilotar un X-Wing!** «Battlefront» se hará más y más grande en su segunda parte. La lucha se extiende ahora a los confines de la galaxia recreando algunas batallas míticas, como el asalto de la flota rebelde a la Estrella de la Muerte en construcción. ¡Sí, prepárate para verte cara a cara con destructores imperiales ansiosos de carne rebelde! ■

▲ **Más y más homenajes a las películas clásicas de la trilogía original.** Más y más batallas recreadas a la perfección de las películas de Star Wars se unen en «Battlefront II» a las del original. Pero, aún mejor que esto será que sepas que, además, «Battlefront II» incluirá nuevas batallas procedentes del... ¡Episodio III! ¿Quieres luchar contra Anakin Skywalker...? ■

◄ **¡Combate en la Estrella de la Muerte!** Te gusta, ¿eh? A nosotros, al menos, nos encanta. Pero, además, es que «Battlefront II» pretende ir mucho más lejos de todo lo que enseñó el original, con giros, cuando menos, sorprendentes de la acción. Un ejemplo. La victoria o la derrota dependerá enteramente de ti y podrás influir en el éxito de tu bando a medida que se sucedan las batallas. Y, aun más, podrás ¡cambiar de bando! ¿Te apetece traicionar a los rebeldes pasándote al lado oscuro, o prefieres abandonar al Emperador? ■



¡Y TU MADRE TE DECÍA DE PEQUEÑO QUE NO EXISTÍAN LOS MONSTRUOS! Y por si no tuviste bastante con los de «Doom 3», en su expansión, «La Resurrección del Mal» te enfrentarás a nuevos horrores.

Se acerca, se acerca...

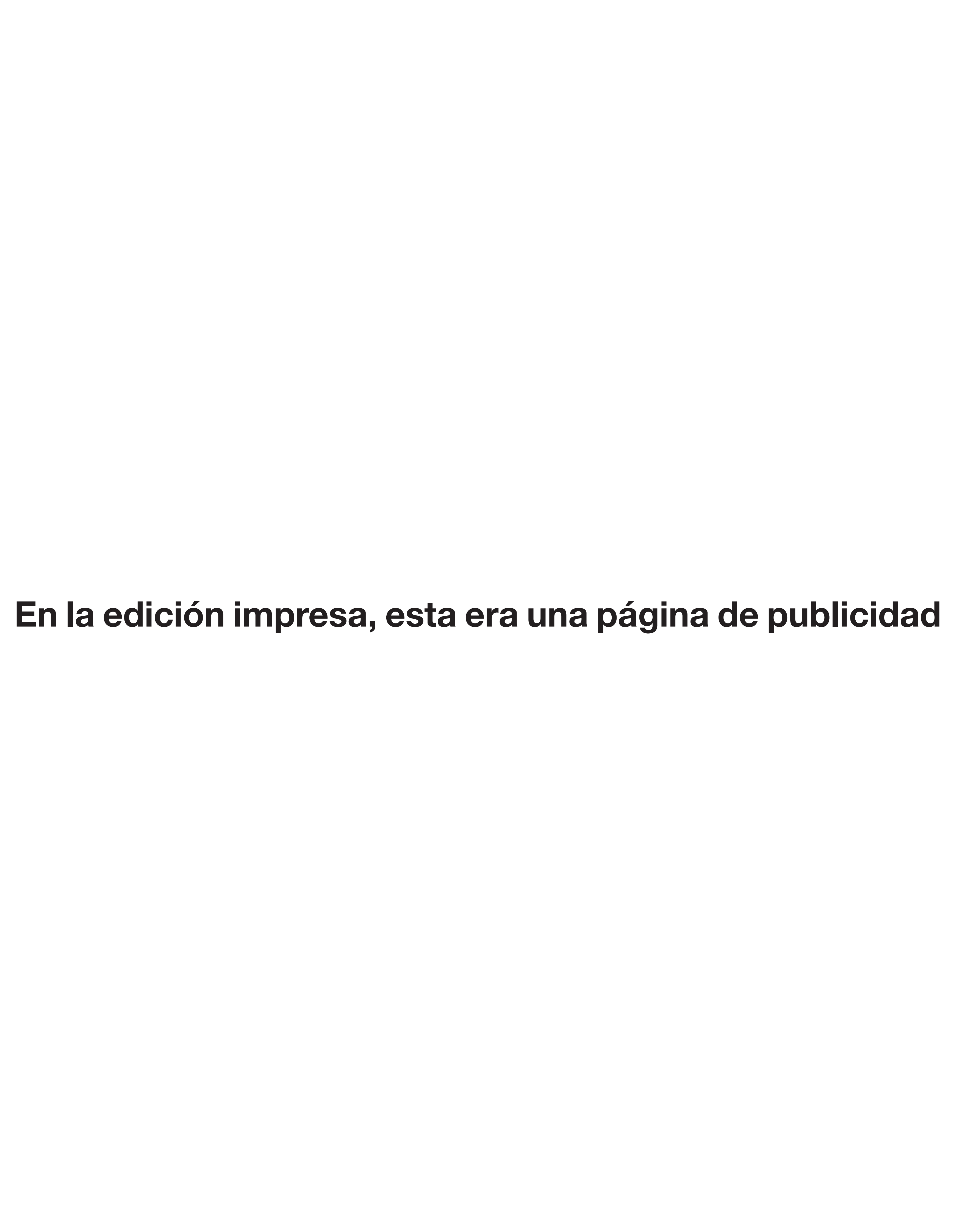
Doom 3
La Resurrección del Mal

NERVE SOFTWARE/id SOFTWARE/ACTIVISION · ACCIÓN · ABRIL 2005

Más y más terror... ¡y sustos! Los diseños de enemigos que Nerve se ha sacado de la manga –bajo la atenta supervisión de id– son espectaculares. Además, sus habilidades llegarán más allá que las de los monstruos del original. Pero, afortunadamente, tú también tendrás nuevas armas, como ese "homenaje" a «Half-Life 2», con un arma gravitatoria manipuladora de objetos.

Una ayudita nunca viene mal, ¿verdad? Y la de un robot centinela, exactamente igual que sucedía en «Doom 3», hay que reconocer que es una excelente ayuda. Encontrarás suculentas sorpresas y novedades en la campaña individual, aunque la esencia del juego no cambiará. Ya sabes, avanza, dispara, asústate...

¡No lo toques, no lo toques...! ¡Demasiado tarde! Y es que ahí, delante de ti, está el origen de la señal que se ha detectado en las ruinas del Sitio 1. Dos años después de la invasión de Marte por las hordas del Infierno, estás a punto de desatar, sin saberlo, un nuevo episodio de horror apocalíptico.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Hijo de la gran chingada...!

Total Overdose

SCi · ACCIÓN · VERANO 2005

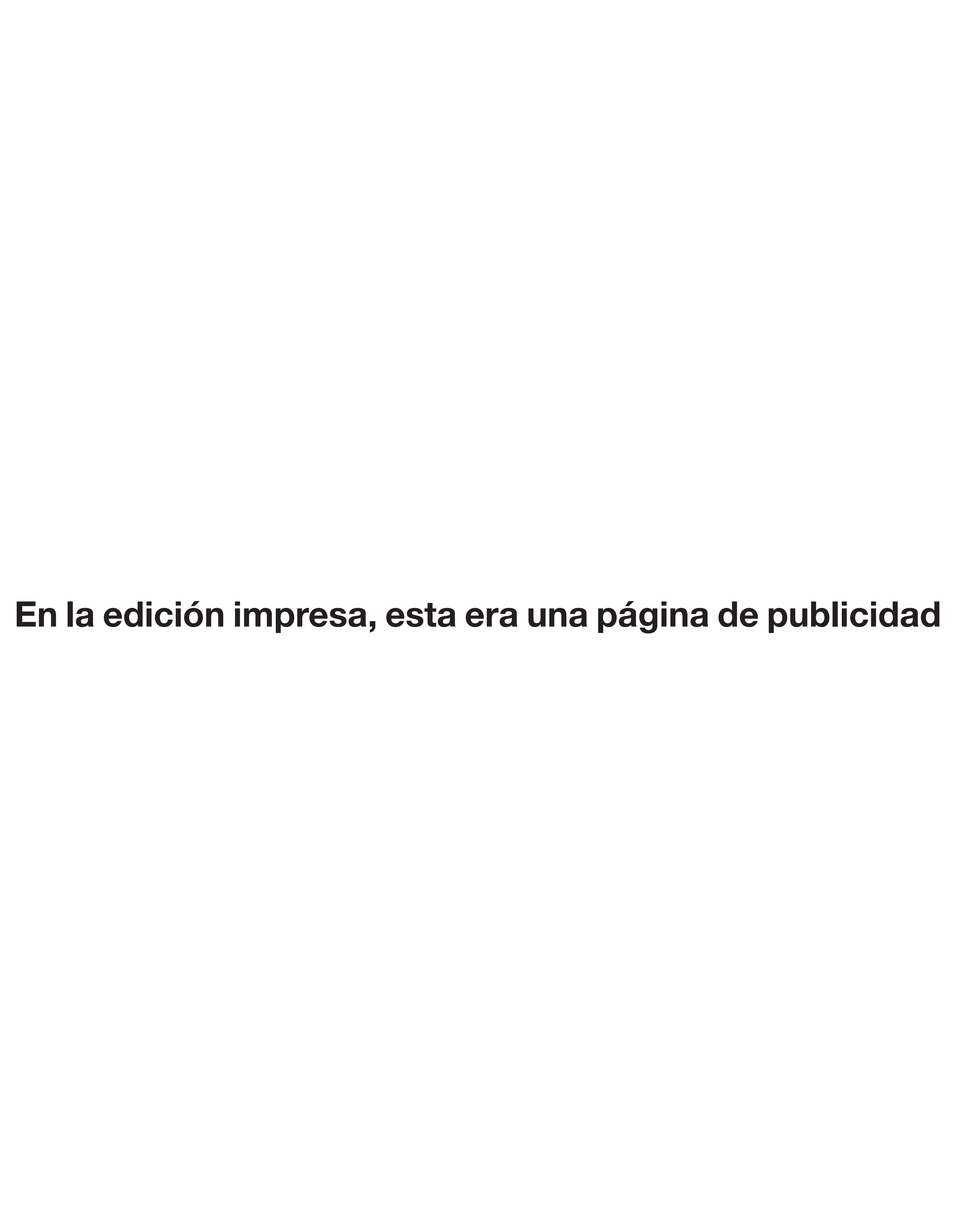


¿QUÉ PASÓ, HERMANO, QUE MÉXICO ESTÁ QUE ARDE? Cárteles de la droga, mafia, disparos, tequila y mucha acción. La nueva producción de SCi disparará la adrenalina por tus venas. Una aventura con total libertad de acción en el México más salvaje.

¿Te has escapado de la peli de "El Mariachi"? Bueno, o de «GTA», que tanto dará, porque «Total Overdose» no podrá negar una gran influencia del juego de Rockstar. Su libertad de juego y una acción salvaje –con las drogas y el crimen como fondo– serán dos componentes básicos. ¡Un juego muy fuerte!

Cruz, ni nombre es Ramiro Cruz... ¿te enteras, pendejo? Eres Ramiro, sí, pero realmente estás suplantando a tu hermano, Tommy, que trabaja para la DEA y ha tenido un "accidente" con una granada de mano. Pero lo de ser gemelos ha permitido que te sacaran de la cárcel para ayudarles en su lucha contra el cártel de Papá Muerte.

¡Ándale, ándale! Además de conducir vehículos, saltar en moto, conocer chicas, encontrar al asesino de tu padre, robar tractores, comer burritos y ponerte hasta las cejas de tequila, todavía tendrás tiempo para disparar a los malos, eso sí, con mucho estilo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

¡Pedazo de ordenador!

Estoy enamorado... del ordenador que regaláis en el concurso del aniversario. ¡Tiene que ser mío! Pero no me aclaro con la mecánica: al parecer no se puede concursar hasta que aparezca la clave en el número 124, pero, si quiero participar más de una vez, ¿tendré que comprar más revistas para tener más claves diferentes? ■ Roberto



R. No veas la cantidad de "novios" que le han salido al ordenador y es que es un "pedazo de máquina", ¿verdad? En cuanto a la mecánica todo lo que tienes que hacer es encontrar a Willy en las páginas de los números 122, 123 y 124 de la revista y enviar un SMS al número que publicaremos el próximo mes con la palabra clave que aparecerá en el concurso. Puedes enviar todos los SMS que quieras sin comprar más ejemplares, pero, ojo, no te vuelvas loco que cada uno cuesta 0,90 €. Aunque, claro, por un ordenador como éste dan ganas de quemar el móvil, ¿o no?

No sólo fútbol



Os escribo porque quiero decirles a las compañías que desarrollan simuladores deportivos que no todo se acaba en el fútbol, el tenis o el baloncesto. ¿Para cuándo un simulador de fútbol sala o de balonmano? Estos deportes son igual de divertidos o más que el fútbol y, además, en España somos campeones del mundo. Eso sí, todos los años el «Madden» de turno que no falte... ■ Luis

R. Tú lo has dicho. Sería lo suyo que ahora que estos dos deportes también "desatan pasiones" alguna compañía se anime a lanzar simulaciones basadas en ellos, en vez de repetirse tanto una y otra vez con los mismos deportes de siempre año tras año, que no está mal, ya lo sabemos, porque siguen teniendo muchísimos más aficionados, pero a veces nosotros hasta hacemos apuestas para intentar adivinar por dónde van a rizar de nuevo el rizo.

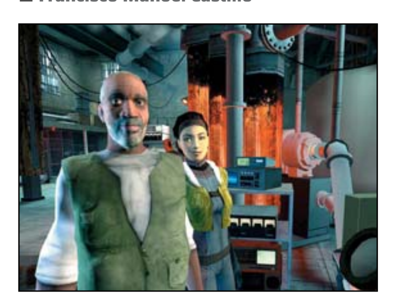
LA QUEJA
No puedo jugar

Me parece fatal lo que han hecho Blizzard y Vivendi de poner a la venta «World of Warcraft» el 11 de febrero, pero no distribuir las tarjetas prepago hasta el 4 de marzo. Resulta que yo tengo 15 años y, claro, no tengo tarjeta de crédito y mis padres no me dan el número de la suya ni de coña. ¿Y ahora qué hago? ¿Me espero 20 días hasta que salgan las tarjetas? ¿Tan difícil era haberlas distribuido junto con los juegos? ■ Daniel

Fíjate que lo han hecho bien casi todo, pero es verdad que en lo de las tarjetas han pinchado porque, vamos, ya que le das a la gente la oportunidad de elegir entre dos sistemas de pago diferentes, que es una idea muy buena, lo normal sería que estos dos sistemas estuvieran presentes a la vez desde el principio. En fin, como a estas alturas ya están disponibles las tarjetas, esperamos que no se te haya hecho muy larga la espera y ya estés corriendo aventuras por los caminos de Azeroth.

Demo exigente

Me he quedado perplejo al descubrir que necesito Internet para poder jugar a la demo de «Half-Life 2». Entiendo que lo necesite para el juego original, pero no creo que se piensen que vamos a piratear la demo, ¿no? Con las ganas que tenía de probarlo... ■ Francisco Manuel Castillo



R. No es tanto que estén luchando contra la piratería como que Valve quiere que haya mucha gente apuntada a Steam. Es un poco como lo que ha hecho RockStar, que regala el «Grand Theft Auto» original a todos aquellos que se registren en su página web, pero a las bravas y sin preguntar. Una faena, vaya.

¿Sobra el DVD?

Pienso que estaría bien que en el quiosco hubiera dos versiones de Micromanía, una con DVD y otra sin él, más barata, porque yo, por ejemplo, compro la revista sólo para leerla y no le presto demasiada atención al DVD. ■ Jorge Cárdenas



R. La verdad es que desde hace un cerro de años siempre hemos pensado en el DVD, o en los CDs antes, como una parte más de la revista para publicar otros contenidos extras que no pueden ir en papel. Es una sección más que lleva un montón de curro, a la hora de seleccionar y probar el contenido. La verdad es que nunca se nos ha ocurrido que pueda ser una compra opcional, pero oye, nunca se sabe.

LA POLÉMICA DEL MES
A vueltas con los "mata-mata"

Os escribo por esa polémica acerca de si «Half-Life 2» es un "mata-mata". No nos engañemos, es un "mata-mata" en toda regla, pero uno de los mejores, eso sí, ya que te hace creer que tienes libertad (cuando es totalmente lineal). Lo que debemos preguntarnos es: ¿qué tiene de malo que un juego sea un "mata-mata" si se vende como tal? El problema está cuando te venden un "mata-mata" y te dicen que es un juego de rol, por ejemplo, como a mi modo de ver sucede en los casos de «Lineage 2» y otros juegos de rol online. Pero bueno eso ya es otro tema. ■ Eduard Cot

Eso, por si la cosa estaba poco revuelta con la Polémica alrededor de «Half-Life 2», que no paramos de recibir mensajes, ahora llegas tú y pones en "pie de guerra" a los jugadores de «Lineage 2»... Verás como el mes que viene vamos a necesitar un extintor para que no se nos incendie la sección...

Comunidad desequilibrada

Me parece que no sois justos al repartir el espacio entre los géneros de La Comunidad. Por ejemplo, a la acción o a la estrategia, que son vuestros "géneros favoritos", les dais más de una página y, sin embargo, a otros, como la velocidad o la simulación le dais sólo media. ■ Miguel Ángel Pérez

R. No, si a nosotros nos gustaría poder dar tres páginas a cada uno, pero es que... las páginas no se estiran :-) En serio, la explicación es sencilla: la estrategia y la acción son los géneros favoritos de la mayoría de jugadores de PC y, por tanto, son los que más actualidad generan y de los que más cartas y consultas recibimos, por eso les dedicamos más espacio, eso sí si cambia la cosa rediseñamos las páginas y en paz.



CARTA DEL MES

¡¡Quiero más!! ¡¡Mucho más!!

● Acabo de ver la perfección en una revista, o casi. Hace tiempo que quería felicitaros por esta nueva temporada de Micromanía, que es genial, pero habéis rematado la faena con el número de marzo. Estoy flipando con el regalazo de la Micromanía nº 1 de la segunda época y los tres primeros números en PDF. No se puede pedir más para un Retrogamer empedernido como yo. O quizá sí... ¿pensáis seguir incluyendo en formato PDF los siguientes números de Micromanía? A tres por DVD por ejemplo. ¡¡¡Pooor faaavoorrr!!! ■ Joe Chip

R. Para, para, que tenemos poca vergüenza pero como sigas así nos vas a sacar los colores ;-) Nada, nada, tus deseos son órdenes para nosotros, así que en este mismo DVD tienes, no tres, sino los ¡¡siete!! números siguientes. Y no dejes de comprar la revista el mes que viene, que a lo mejor te llevas otra sorpresa... ;-)

Gracias por la guía

● **Soy un usuario que tiene el juego «Vampire: Bloodlines», pero que no sabe inglés, así que quiero daros mil gracias por la guía que publicasteis el mes pasado. Ya sólo falta que hagáis una guía de «World of Warcraft» y os mando construir una estatua en los jardines de la urbanización.** ■ Javier C.



R. De «World of Warcraft» os ofrecimos una Lupa el mes pasado y, probablemente, os ofrezcamos alguna más en meses venideros. El problema para hacer una guía es que necesitaríamos algo así como las Páginas Amarillas para explicar en detalle todos sus secretos. Nosotros, por ejemplo, llevamos varios meses jugando y no dejamos de llevarnos nuevas sorpresas cada día.

Jugones mudos

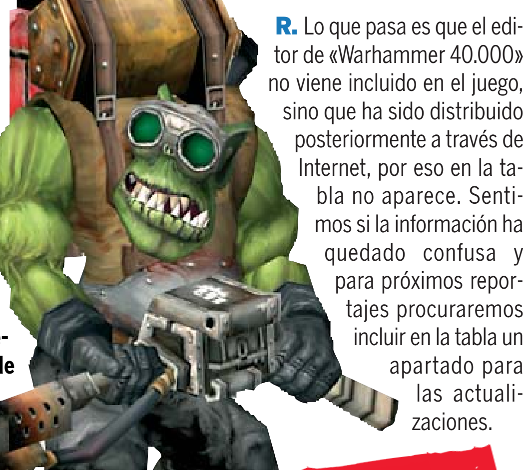
● **Os escribo porque me parece curiosísimo que «Counter-Strike», que no deja de ser un mod, esté dotado desde hace varios años con un sistema de comunicación por voz y, sin embargo, casi ningún juego actual venga equipado con el mismo sistema. Pienso que hoy en día, que las conexiones son más baratas y rápidas que nunca, este sistema debería ser un estándar, al menos en todos los juegos de acción y en los de estrategia, en los que los segundos son oro.** ■ j0s3



R. Tienes toda la razón, sería genial poder hablar con tus amigos mientras juegas. Y no sólo en los géneros que tú dices, imagínate por ejemplo cómo molaría poder hablar con los compañeros de nuestro grupo mientras jugamos a «World of Warcraft» o a «City of Heroes». Desde aquí nos unimos a tu protesta y les pedimos a las compañías desarrolladoras que se animen a introducir este sistema en sus nuevos juegos, que ya va siendo hora.

Editor escondido

● **Me ha llamado la atención que en el reportaje de juegos de estrategia fantástica de febrero, en la tabla con las características, habéis puesto que «Warhammer 40.000» no tiene editor, cuando sí que tiene un editor de escenarios, de unidades, de efectos especiales....** ■ Pau



R. Lo que pasa es que el editor de «Warhammer 40.000» no viene incluido en el juego, sino que ha sido distribuido posteriormente a través de Internet, por eso en la tabla no aparece. Sentimos si la información ha quedado confusa y para próximos reportajes procuraremos incluir en la tabla un apartado para las actualizaciones.

FORMIDABLE



20 años juntos. En Micromanía estamos de celebración por todo lo alto, y es que no todos los días se cumplen 20 años de citas mensuales en los quioscos. Ha sido un viaje largo y, sobre todo, muy divertido, pero si seguís con nosotros os aseguramos que los próximos 20 años serán todavía mejores y más emocionantes. Qué decís, ¿os apuntáis?

LAMENTABLE



Cierres inesperados. Este mes tenemos que lamentar la desaparición de dos emblemáticos estudios de desarrollo de juegos, Ion Storm, creadores nada menos que de las series «Deus Ex» y «Thief», y Troika, responsable de «Vampire: Bloodlines». Esperamos que las personas que trabajaban en ellos sigan ligadas a la industria y vuelvan a sorprendernos con juegos tan geniales como estos.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Por qué...
la academia de artes cinematográficas españolas no crea unos premios anuales para videojuegos como sí ha hecho, por ejemplo, la academia británica con los premios BAFTA?

¿Qué...
hay de cierto en los insisistentes rumores de que Blizzard ya ha comenzado a desarrollar la tercera entrega de la serie «Diablo»?

¿Por qué...
las tarjetas prepago de «World of Warcraft» no estuvieron disponibles hasta el día 4 de marzo, si el juego estaba en las tiendas desde el 11 de febrero?

¿Cuál...
es el misterioso proyecto que está desarrollando Warren Spector, responsable, entre otros, de «Deus Ex», para el que, incluso, ha creado su propia compañía?

¿Cómo...
afectará a los próximos lanzamientos de The Creative Assembly, responsables de «Total War», haber sido comprados por la japonesa Sega?

¿Qué...
hemos hecho nosotros para merecer que el protagonista de la película de "Doom" que está en rodaje vaya finalmente a ser el "actor" (por llamarle de alguna manera) conocido como The Rock?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

Poco original

Me gustó mucho el primer juego de la serie, pero creo que con éste se han exprimido poco la cabeza y no hay suficientes novedades. En general está bien, pero en mi opinión deberían haber mejorado el sistema de juego con más ideas nuevas. ■J.G.

La otra nota




Desde luego, si lo que buscas son novedades lo cierto es que no vas a encontrar demasiadas, así que es normal que su nota te parezca elevada. Lo que pasa es que la originalidad no es el único factor a tener en cuenta, sobre todo en un juego de rol. A mí me parece que su apasionante argumento, la libertad de acción o la abundancia de opciones, por ejemplo, compensan de sobra la escasez de ideas nuevas.

David Monteiro (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

La guerra de siempre

Aunque estoy de acuerdo en que «Act of War» es un gran juego de estrategia, pienso que, en realidad, es un poco lo mismo de siempre. Vamos, que se parece mucho a la saga «Command & Conquer», por ejemplo. Eso sí, es muy divertido y tiene un ritmo frenético. ■D.S.

La otra nota


Bueno, es cierto que guarda parecidos con los clásicos del género, pero eso en realidad pasa con casi todos los lanzamientos de estrategia, ¿no? De todas formas yo creo que sí tiene novedades interesantes, aunque no muchas, eso sí y, en cualquier caso, su tecnología, su gran ambientación y, como tú muy bien dices, su estupendo ritmo lo convierten en un juego imprescindible para los aficionados al género.

Luis Escribano (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

No es para tanto

Me parece injusto que a un juego tan completo le hayáis bajado la nota radicalmente por su contenido en violencia. Gráficamente no es ninguna maravilla, pero la ambientación y el personaje están a la altura de los comics. Además, todo el que conozca a Frank Castle sabe que sus métodos son poco ortodoxos y eso es lo que nos gusta a los fans del comic. ■O.J.E.

La otra nota 89



Es entretenido y muy correcto técnicamente, desde luego, pero aunque a ti te parezca lo contrario, su nivel de violencia es realmente elevado, mucho más de lo que cabe esperar en un videojuego. Es cierto que los comics de El Castigador son muy violentos también, pero yo pienso que no es lo mismo leer un tebeo que tener que torturar a un personaje para sacarle la información.

David Monteiro (Autor de la review)

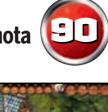
Settlers. El Linaje de los Reyes

85

Puntuación Micromanía

Qué divertido

En mi opinión se trata de un juego sobresaliente, muy divertido y, sobre todo, muy sencillo. Además el detalle de los gráficos es asombroso, a mí me encanta quedarme viendo como entran a trabajar los ciudadanos en los distintos edificios. ■L.Ñ.

La otra nota




Todo lo que dices es verdad, se trata de un juego divertido, sencillo y, además, muy bonito y, por todo ello, su nota es considerable. Su problema es, creo yo, que se aleja demasiado de lo que era el espíritu de la serie, pero sin entrar de lleno en la estrategia en tiempo real y, a mi entender, se queda un poco en "tierra de nadie".

Luis Escribano (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

A buenas horas

No dudo de que en su momento «Gothic 2» fuera un estupendo juego de rol, pero creo de verdad que después de tanto tiempo como ha pasado desde su aparición, este juego ha perdido gran parte de su atractivo. Sus gráficos se han quedado bastante obsoletos y su sistema de juego, la verdad, me resulta confuso. ■A.R.D.

La otra nota 78



Pues qué quieres que te diga, yo pienso que a pesar incluso del tiempo transcurrido, «Gothic II» sigue siendo un juego de rol muy válido, largo, complejo y muy variado. Y más si tenemos en cuenta su precio y que está traducido al castellano. Es cierto que el interfaz resulta poco intuitivo y que se podría haber mejorado de alguna manera, pero aún así me parece que sigue siendo una de las ofertas más interesantes disponibles para los aficionados al género.

Jorge Portillo (Autor de la review)



EN EL PUNTO DE MIRA
WORLD OF WARCRAFT



Puntuación Micromanía



La otra nota

Increíble

Creo que es el mejor juego que he jugado nunca, no sólo por su calidad técnica, sino sobre todo por su sobrecogedora sensación de inmersión. Además, puedes jugar durante meses, sin repetir contenidos, con y contra personas de verdad. ¿Hay quién de más? ■ O.A.

Estoy totalmente de acuerdo contigo en que la sensación de inmersión que ofrece el juego es impresionante. En cuanto a la puntuación, pues hombre, yo pienso que para tener la nota que tú dices debería haber estado traducido, por ejemplo, pero no vamos a pelearnos por cuatro puntos de nada, ¿no? Jorge Portillo (Autor de la review)

En contra 86

La otra nota

No es para todos

Estoy de acuerdo en que es un juegazo, pero me parece que su nota es exagerada, básicamente porque su público potencial es muy limitado. Se trata de un juego sólo para gente que tiene ADSL, que requiere un desembolso mensual y que además te exige saber inglés. Vamos, que no es precisamente "para todos los públicos". ■ P.R.

Hombre, es cierto que es un juego con un requisitos muy específicos (aunque, ojo, no funciona nada mal con una conexión de 56 K), pero al valorar el juego se supone que ya conocemos estas especificaciones. O sea, que si lo que buscas es un juego de rol online, de los de pago, este es sencillamente genial. Lo del idioma es, eso sí, harina de otro costal y lógicamente si para ti tiene mucha importancia, la nota que le darás al juego será menor. Jorge Portillo (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Super Juego

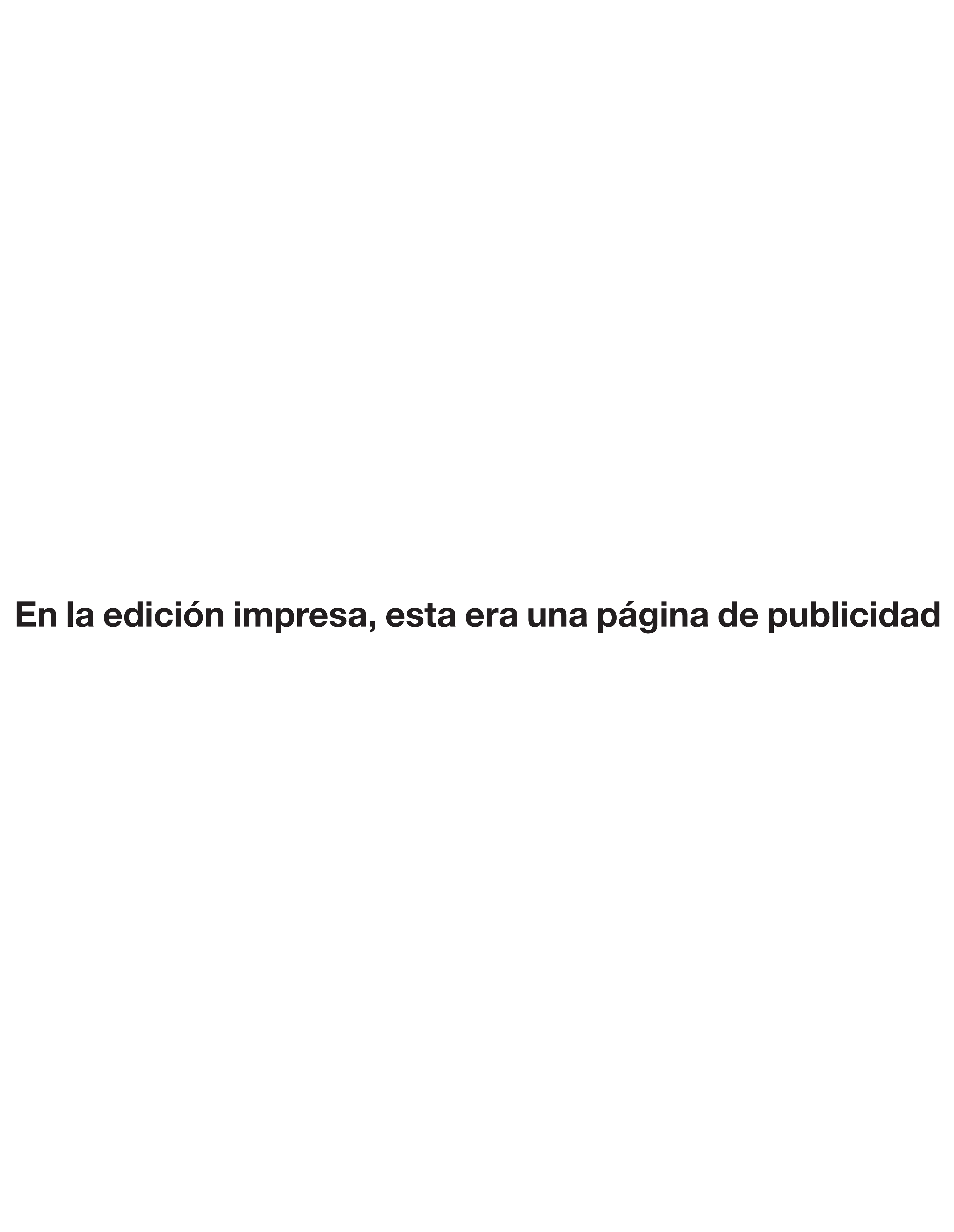
Me parece un juego divertidísimo, muy sencillo incluso para los jugadores primerizos o para los que no juegan más que un ratito de vez en cuando. ■H.F.

La otra nota

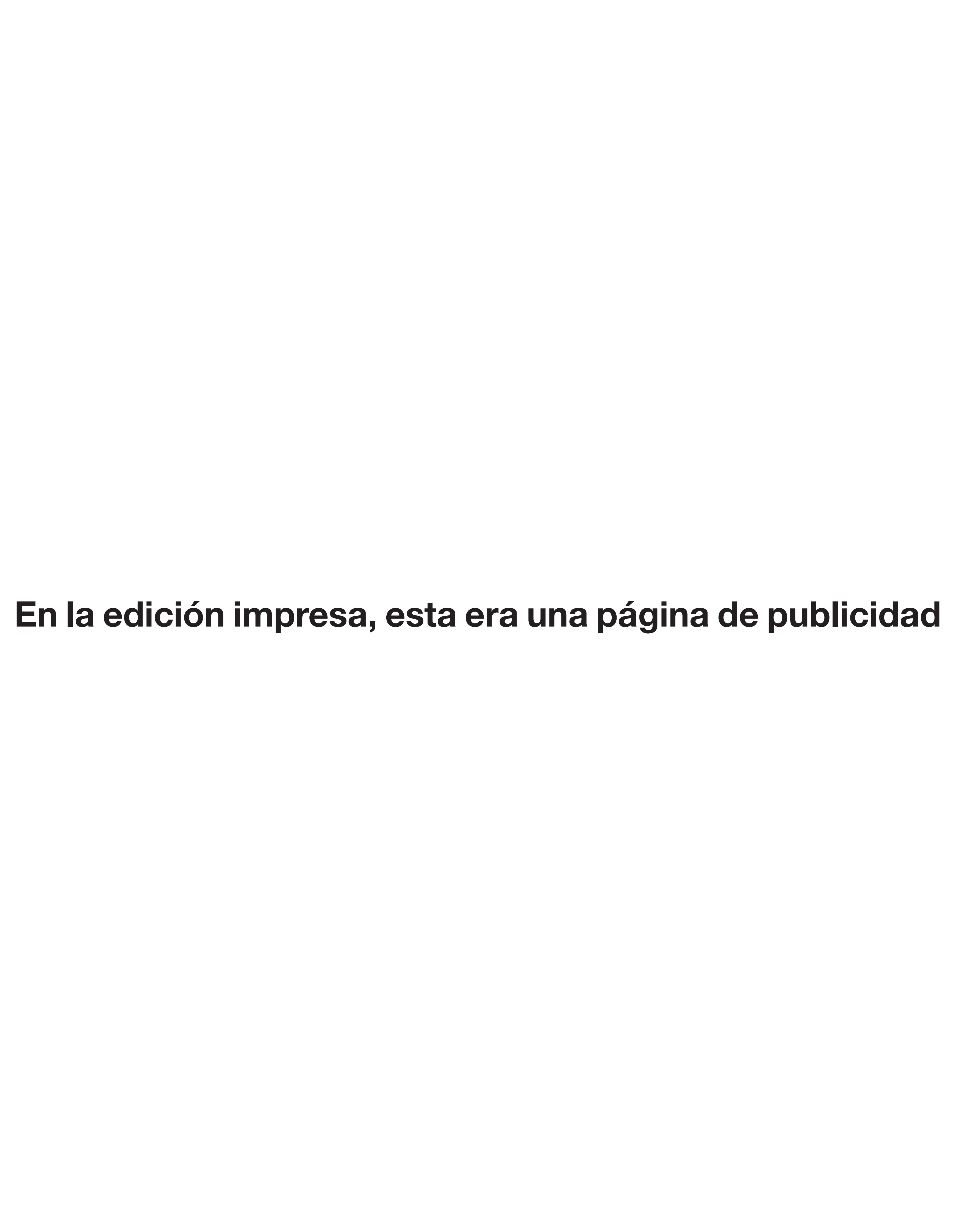

Es cierto, pero yo hecho en falta la traducción y, además, alguna opción de juego más, porque a la larga el sistema de juego puede ser, quizá, demasiado sencillo.

D.R.L. (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

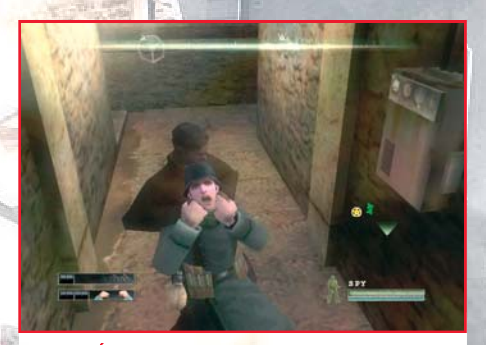

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LOS NUEVOS COMANDOS

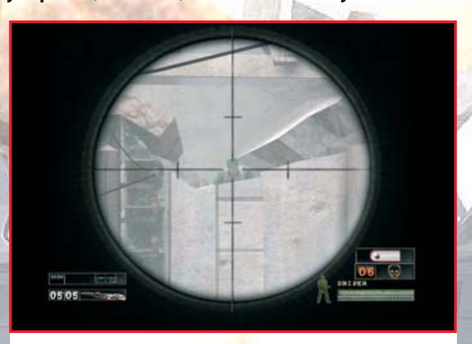
LOS PROTAGONISTAS DE «COMMANDOS. STRIKE FORCE» te recordarán a los personajes de la serie clásica. Pero no te confundas. Estos soldados son nuevos y expertos, cada uno, en habilidades muy concretas.



▲ ESPÍA. Experto en la infiltración y el disfraz. Es capaz de eliminar enemigos, robar sus uniformes y pasearse en las narices de los oficiales de la Gestapo. El silencio es su aliado, por eso su arma preferida es una cuerda de piano.



▲ BOINA VERDE. Experto en acción directa, combate cuerpo a cuerpo y en el manejo de todo tipo de armas. Puede sabotear cualquier vehículo enemigo usando bombas lapa y es muy eficaz preparando emboscadas.



▲ FRANCOTIRADOR. Un experto con la mira telescópica, de puntería inigualable. Cuando elige un objetivo es capaz de aguantar la respiración durante unos segundos. Así puede estabilizar el rifle y "ralentizar" el tiempo.

¡El golpe definitivo al Tercer Reich!

Commandos Strike Force

¿Cómo? ¿Otro «Commandos»? Espera, espera, que miro bien el mapa, me fijo en los conos de visión y... ¿Qué? ¿Qué esto va a ser un juego de... ¡acción!? Pues sí. Y si piensas que en Pyro se han vuelto locos espera a leer todo lo que traerá «Strike Force» antes de empezar a sonreir... ¡Bendita locura!

Te lo dijimos el mes pasado cuando te hablamos de «Imperial Glory». Nos encantan los juegos de Pyro. De algún modo siempre han sabido aportar un componente de innovación fascinante a todos sus proyectos. Y el siguiente ejemplo de esto será «Commandos. Strike Force».

VUELVEN... RENOVADOS

Aunque género y diseño de acción serán radicalmente diferentes de lo conocido en la serie «Commandos», las conexiones en múltiples detalles entre «Strike Force» y aquella serán numerosas y apasionantes.

¿Qué hizo famosa a la serie «Commandos»? Bueno, vamos a intentarlo, aunque concretar eso en unas pocas líneas es como decir que "Star Wars" se puede resumir en que unos personajes van volando por el espacio y les pasan cosas.

Muchos apartados alcanzaban una sinergia tremenda: la inclusión de varios personajes con habilidades únicas, la enorme variedad de acciones, las múltiples posibilidades tácticas, la resolución de problemas con muy variadas soluciones... Así que, ahora que Pyro decide meterse en el género de la acción bélica abandonando sus raíces estratégicas, ¿qué se puede esperar?

«Commandos. Strike Force» no quiere ser un juego de acción bélica más. Olvídate de lo que hayas visto hasta ahora y no busques comparaciones del tipo "¿será mejor o peor que «Call of Duty» o que «Medal of Honor»?". Ya sabes que a Pyro eso de hacer juegos como los demás, por buenos que sean, les da alergia. Si quisieras comparar tendrías que mirar a muchos juegos y muy variados.

> **«Commandos» se pasa al mundo de la acción con un juego en el que manejarás tres personajes diferentes**

Imagina que coges cualquier juego de acción bélica, como los mencionados, y les metes un componente de realismo, estilo «Hidden & Dangerous», lo aliñas con un poquito de sigilo, a lo «Splinter Cell» y, para acabar, miras a la propia serie «Commandos» y le añades esos toques únicos: acción no lineal, varios personajes con habilidades diferenciadas, una ambientación fabulosa y, encima, te dicen que podrás manejar a varios personajes a la vez...

PRIMERO TÚ Y AHORA YO

Te hemos mencionado una de las claves más importantes de lo que será «Strike Force»: personajes diferentes con habilidades únicas. Tres personajes, en concreto –boina verde, francotirador y espía– serán tus "alter ego". Cada uno de estos personajes estará más capacitado que los otros dos para ciertos objetivos, pero lo brillante ▸▸

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Pyro Studios/EIDOS**
- Distribuidor: **Proein**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Junio de 2005**
- **www.commandosstrikeforce.com**

LAS CLAVES

- Habrá tres personajes distintos: espía, boina verde y francotirador.
- Podrás manejar simultáneamente varios personajes.
- Tendrá tres campañas en Francia, Noruega y Stalingrado.
- Habrá quince misiones en total.
- Cada misión se podrá realizar por distintos caminos, de forma no lineal.
- En cada misión se incluirán objetivos secundarios, así como objetivos ocultos de bonificación.
- Incluirá modos multijugador con hasta 16 jugadores simultáneos.
- Tendrá sonido multicanal 5.1.

PRIMERA IMPRESIÓN

Espectacular. Un giro alucinante a la serie «Commandos» que puede ser brillante. ¡Queremos tenerlo ya!



▲ **LA GUERRA SE GANA METRO A METRO.** Prepárate para un combate tan despiadado como puedas imaginar. La guerra será más real que nunca.



▲ **¡ESTARÁS ALLÍ!** «Commandos. Strike Force» te hará sudar la camiseta, afrontando misiones tan variadas como las habilidades de sus protagonistas.





▲ ¡EIN, ZWEI, EIN, ZWEI...! ¿Qué? ¿Que crees que el enemigo está relajado? ¡No te fíes de las apariencias! Si los alemanes conquistaron casi toda Europa por algo sería... ¡No te despistes!



▲ ¡AYUDA A LA RESISTENCIA! Antes del día D sólo la tenaz oposición de la resistencia francesa hacía mella en la maquinaria bélica alemana. Y tendrás que asegurarte de que siga siendo así.



VIAJA ATRÁS EN EL TIEMPO

» LA AMBIENTACIÓN SIEMPRE HA SIDO FUNDAMENTAL EN LOS JUEGOS DE PYRO. Y «Commandos. Strike Force» no será la excepción a la regla. Cualquiera de los juegos que han llevado «Commandos» en su título destacaba por una ambientación pasmosa que no tenía nada que envidiar a cualquier película bélica. Todo te parecerá asombrosamente real y hasta los más pequeños detalles te harán pensar que has viajado en el tiempo y la Segunda Guerra Mundial está ocurriendo, otra vez, en tu PC.



▲ CALLE A CALLE, SOLDADO A SOLDADO. La guerra en «Strike Force» no será una lucha a tiro limpio. Muy al contrario, lo mejor será pasar desapercibido casi siempre.

INVESTIGACIÓN A TOPE

» DETALLES, DETALLES, DETALLES. Eso es lo que siempre ha hecho únicos a los juegos de Pyro. Y el proceso de investigación y diseño para el desarrollo de «Strike Force» ha sido de lo más minucioso. Películas, documentales, libros... todo ha valido como referencia para recrear la Segunda Guerra Mundial y los escenarios donde transcurrirá la acción del juego, de la forma más real posible. Y es que cuando los chicos de Pyro se ponen...

►► será manejarlos de forma simultánea. ¿Cómo y cuándo? Pues como y cuando quieras...

Bueno, vale, así no te aclaramos nada, tienes razón. Recordemos que hablamos de acción en primera persona y que la fórmula de la serie «Commandos» ya no es válida... al menos, en su totalidad. Pero «Strike Force» recogerá de la serie original detalles que te la recordarán, una y otra vez. Como la planificación de los pasos a dar.

Cuando estés en una misión en la que manejes a más de un personaje podrás alternar su control cuando quieras, pulsando una combinación de teclas. Podrás hacerlo sabiendo dónde se encuentran, para no dejarlos abandonados a su suerte. Y lo harás gracias a un elemento poco habitual en los juegos de acción bélica: un mapa táctico donde encontrarás además información de tus objetivos, su descripción, situación de soldados y oficiales enemigos, etc. Será, casi, más un detalle de un juego de estrategia que algo típico de uno de acción.

TODO BAJO CONTROL

La situación de cada uno de tus personajes y objetivos se guiará en gran medida por el uso del mapa. Pero, además, resultará imprescindible en la práctica en cuanto te contemos que las misiones se podrán resolver... ¡como quieras! No habrá un camino prefijado. No habrá una única posibilidad para triunfar



▲ VIGILA TU CABEZA... Si no quieres perderla por obra y gracia de un alemán apostado en el sitio más inesperado claro. Y créenos, los escenarios del juego estarán plagados de recovecos.



▲ ¡MENUDA AMBIENTACIÓN! De lo mejorcito del juego, sin duda, será la atmósfera bélica que rodeará a toda la acción. Tan conseguida o mejor que en la serie original de «Commandos».



▲ ¡LA GUERRA NO RESPETA NADA! Y mucho menos a tres soldados que quieren tocarle las narices a Hitler, en el terreno conquistado. Así que ya puedes imaginar que necesitarás más cabeza que fuerza y más corazón que balas.

Podrás resolver cada misión por distintos caminos, de forma no lineal, coordinando a tus tres personajes

en cada misión. Tú solito, en el más puro estilo «Commandos», diseñarás tu estrategia y los pasos a dar. Sabrás tus objetivos principales, pero cómo los consigas será cosa tuya.

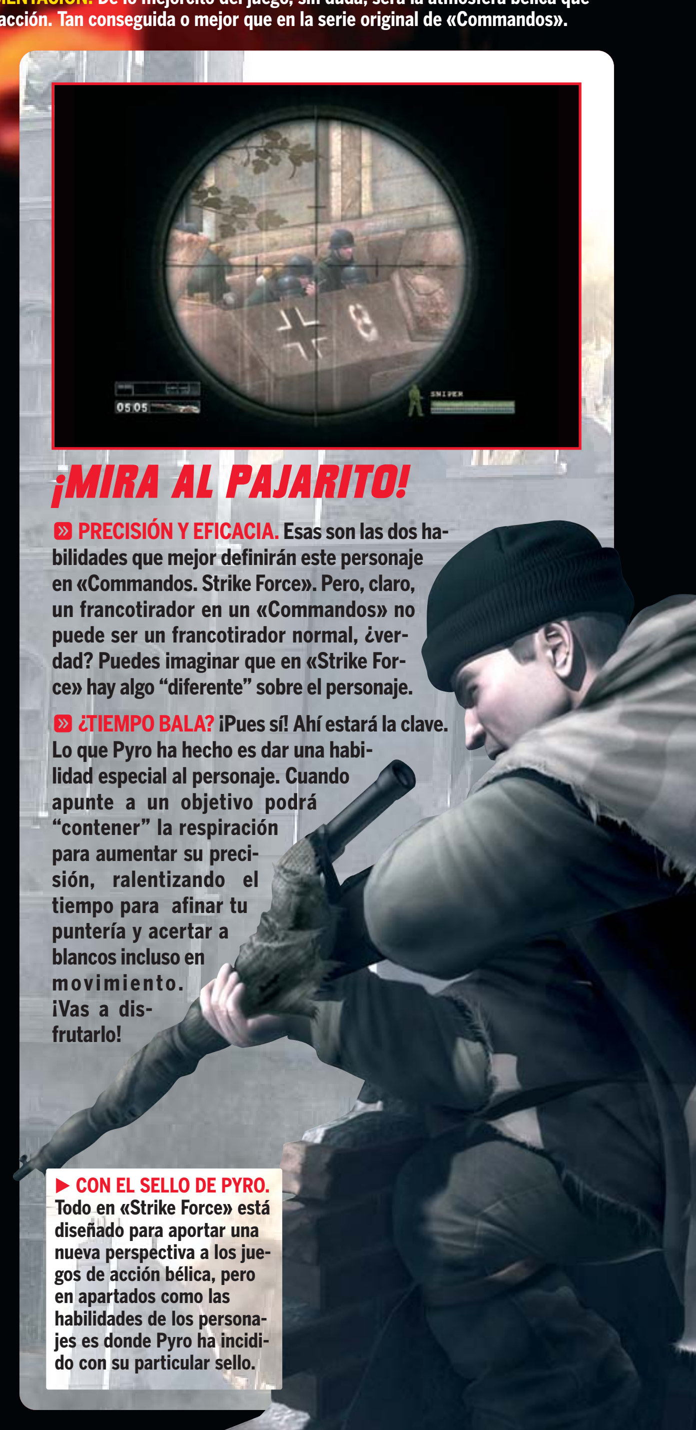
Ese diseño "abierto" implicará, primero, que casi nada se basará en acciones prefijadas –la IA tendrá mucho que decir aquí–. Y segundo, que nunca te perderás nada importante.

Entrará aquí en acción otro de esos detalles heredados de la serie original: el uso de "ventanas dramáticas". Es la misma idea que la de aquellas ventanitas que se abrían en pantalla en determinados momentos. Ocurrirá, por ejemplo, cuando uno de tus personajes se encuentre en un apuro, y podrás socorrerle con el otro que estés manejando. O cuando estés a punto de tender una emboscada –pegar una bomba lapa a un tanque, por ejemplo– y necesites coordinar tus movimientos con el transcurso de la acción en un punto del mapa.

ESPECTÁCULO DE CINE

«Strike Force» reforzará ese componente "dramático" con un estilo muy cinematográfico. Te contamos un ejemplo. La acción siempre será en primera persona, pero imagina que llevas a tu hombre y estás acercándote por detrás a un enemigo que está con la mosca detrás de la oreja. Si te ve, estás perdido. Empezará a disparar, dará la alarma, pedirá refuerzos y se ocultará. Y tú, ¡con un miserable cuchillo en las manos!

Los enemigos tendrán varios estados de alerta que aparecerán reflejados en el radar que te acompañará en pantalla. Según el color de unos pequeños triángulos sabrás el nivel de peligro que debes afrontar. ▶▶



¡MIRA AL PAJARITO!

» PRECISIÓN Y EFICACIA. Esas son las dos habilidades que mejor definirán este personaje en «Commandos. Strike Force». Pero, claro, un francotirador en un «Commandos» no puede ser un francotirador normal, ¿verdad? Puedes imaginar que en «Strike Force» hay algo "diferente" sobre el personaje.

» ¿TIEMPO BALA? ¡Pues sí! Ahí estará la clave. Lo que Pyro ha hecho es dar una habilidad especial al personaje. Cuando apunte a un objetivo podrá "contener" la respiración para aumentar su precisión, ralentizando el tiempo para afinar tu puntería y acertar a blancos incluso en movimiento. ¡Vas a disfrutarlo!

▶ CON EL SELLO DE PYRO. Todo en «Strike Force» está diseñado para aportar una nueva perspectiva a los juegos de acción bélica, pero en apartados como las habilidades de los personajes es donde Pyro ha incidido con su particular sello.



▲ CON LAS SOMBRAS LLEGA LA PESADILLA NAZI. Tus hombres aterrizarán en la campiña de la Francia ocupada para llevar a cabo varias misiones en las que puede pasar cualquier cosa.



▲ ES MEJOR SER PRECAVIDO Y ESTAR VIVO QUE UN HÉROE MUERTO. Los alemanes no te va a dar tregua ni oportunidad, así que mejor piénsate lo que harás antes de lanzarte al combate.





¡SSSHH! ¡EN SILENCIO!

» «STRIKE FORCE» SERÁ ALGO MÁS QUE ACCIÓN BÉLICA. Aunque el género del nuevo proyecto de Pyro ha dado un vuelco respecto a la serie clásica, no es menos cierto que heredará algunos de sus conceptos y detalles. Prácticamente ninguna misión te permitirá conseguir tus objetivos si piensas que esto es un juego al estilo «Medal of Honor» o «Call of Duty». El espía, por ejemplo, podrá eliminar enemigos, disfrazarse con sus uniformes y meterse en lo más profundo de los cuarteles nazis.



▲ ¡LA MADRE RUSIA NECESITA TU AYUDA! La campaña de Stalingrado te pondrá los pelos de punta. Tendrás que dar lo mejor de ti para conseguir que tus hombres ayuden a Rusia a librarse del yugo nazi.

▸▸ ¿Te acuerdas de las maniobras de distracción en la serie de estrategia? Pues coge una moneda y lánzala para que al oír el tintineo te de la espalda, o coloca en su camino un paquete de cigarrillos. En cuanto la situación te sea favorable, acércate despacio por detrás. En ese momento podrás realizar una eliminación silenciosa. Ahí la cámara cambiará y te mostrará, en tercera persona, a tu personaje quitándose de en medio a su enemigo.

En «Strike Force» no todo consistirá en disparar. Sigilo e infiltración serán la base de algunas de sus misiones

¿CÓMO LO HAN HECHO?

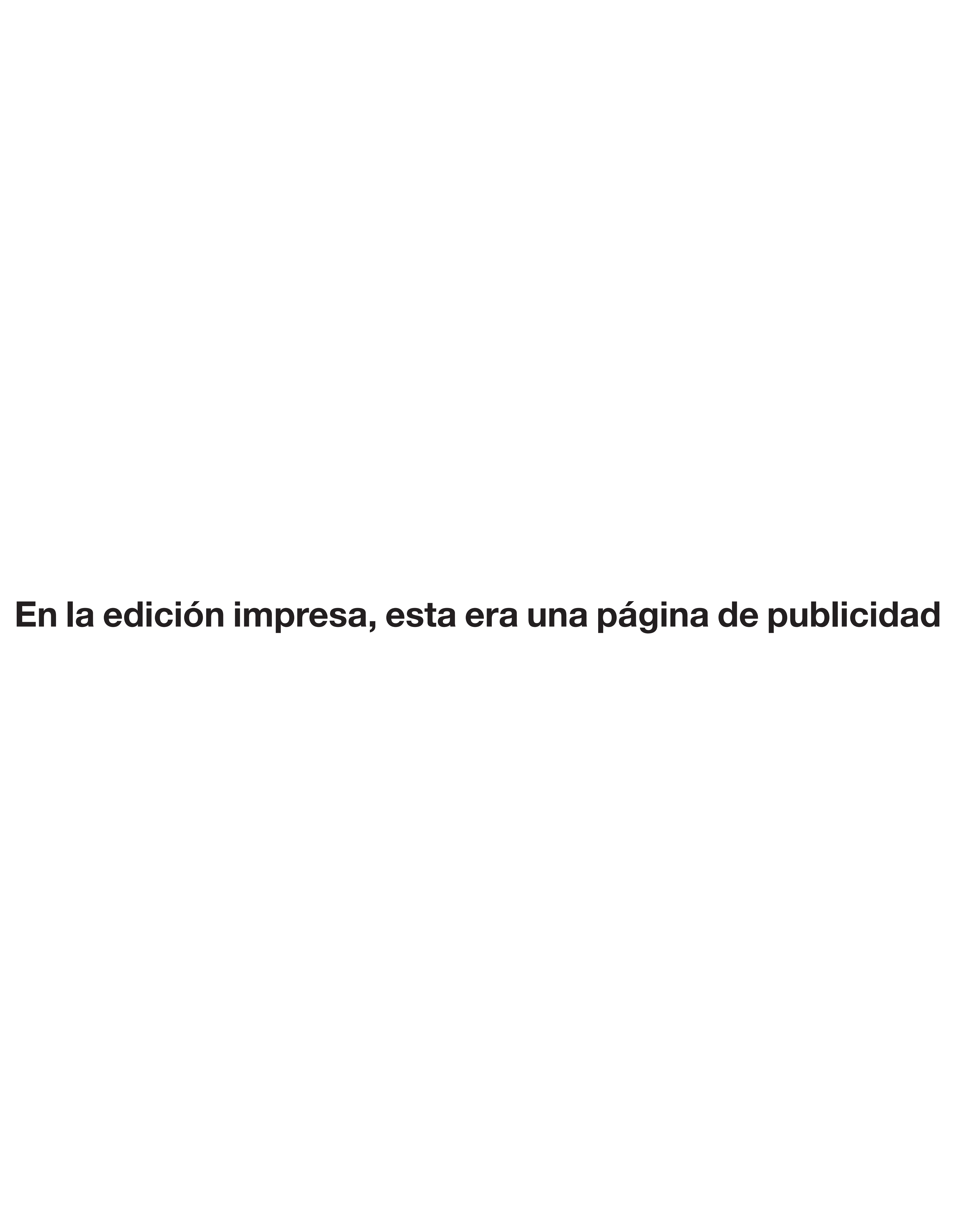
Es la pregunta que nos venía a la mente después de ver esta primera presentación. ¿Cómo se las han apañado en Pyro para hacer algo así?

Pyro ha preferido tomar el motor "Renderware", de Criterion, como base de trabajo en vez de crear un motor propio. Evidentemente, las modificaciones han sido numerosas para adaptarlo a los objetivos del desarrollo, pero es algo que les ha permitido trabajar en la creación de un juego innovador.

Por otro lado, también tiene mucho que ver que hay ¡sesenta! personas involucradas en el desarrollo del juego.

Son sólo un par de datos que te pueden ayudar a pensar en este nuevo proyecto como uno de los más ambiciosos de Pyro. Y, además, sabemos que ¡ya tienen más juegos en desarrollo!

Por ahora, basta con saber que «Commandos. Strike Force» está cada vez más cerca. Un juego que te hará soñar con la acción bélica como nunca lo has hecho. Algo muy, muy gordo está en camino. ¡Larga vida a «Commandos»! ■ F.D.L.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Juiced

Toma el dinero y corre

Le has puesto un alerón y unos neones que han dejado tu coche más bonito que un San Luis. Pero en Angel City no vale sólo fardar. Si quieres ser alguien demuestra tu habilidad al volante porque si no, chaval, serás historia... tuneada.

- Género: **Velocidad**
- Estudios/Compañía: **Juice Games/THQ**
- Distribuidor: **THQ**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Mayo 2005**
- ***www.juicedthegame.com***

LAS CLAVES

- Se centrará en carreras urbanas a toda velocidad, con un gran protagonismo del tuning.
- Podrás jugar en tres modalidades distintas, carrera, arcade y carrera personalizada, con distintas opciones de competición.
- Dispondrá de más de 50 coches y más de 100 modificaciones diferentes.
- Su banda sonora incluirá 12 temas diferentes.
- Tendrá dos modos multijugador. Contra varios corredores o en conexión directa.

PRIMERA IMPRESIÓN

Velocidad punta, dinero y tuning. Múltiples opciones de competición y personalización.

El de «Juiced» ha sido uno de esos desarrollos "accidentados", y no lo decimos sólo porque en esto de las carreras de coches lo de chocarse con todo sea algo que pasa a menudo. «Juiced» verá la luz en pocas semanas, aunque su lanzamiento inicial estaba previsto para 2004. ¿Qué ocurrió? Algo tan sencillo como que vio sus planes truncados por algo que no tenía nada que ver con el propio juego. Por desgracia, el cierre de Acclaim lo dejó en el dique seco durante meses. Meses que, por cierto, le han venido muy bien para perfilar detalles, mejorar distintos apartados del diseño y convertirlo en un más que prometedor título.

LA CALLE ES TUYA

Las bases de «Juiced» te van a sonar. Y es que no es el primer juego de velocidad –y nos da que tampoco será el último– que se inspira en películas como "A todo gas". En otras palabras, que si lo de la velocidad lo entiendes como simulación, fórmula 1 o hacer el loco en un rally, mejor que busques otro juego. Pero si piensas que las calles de tu ciudad están hechas para pisar a fondo el acelerador, presumir de tener el coche tuneado más impresionante, organizar carreras ilegales, apostar contra otros "pirados" del volante y demostrar que eres el amo del asfalto,

> **La esencia de «Juiced» será competir en carreras urbanas para ganarte el dinero y el respeto de los otros corredores**

¿A qué se parece?



NFS Underground 2
■ Carreras urbanas, tuning y apuestas. Las mismas premisas están presentes en «Juiced».

GTR
■ Aunque su componente de simulación es más acentuado, el realismo es un punto en común.



▶ Tendrás que conseguir el respeto de otros corredores maqueando tu coche y siendo un hacha al volante.

▶ Antes de la carrera tendrás que estudiar a tus rivales.

¿Sabías que...

...«Juiced» estuvo a punto de ser cancelado, como pasó con el anterior proyecto de Juice Games, «Lamborghini», que nunca salió a la venta?

▶ Al apostar deberás vigilar el coche y habilidades del rival.



▶ Velocidad punta, dinero y tuning. «Juiced» será el sueño de cualquier "loco" del volante.

entonces sí, amigo, «Juiced» será el juego de tus sueños.

En «Juiced», de todos modos, te vas a encontrar con algo poco habitual, ya que entrará en juego un aspecto un tanto... "raro": el respeto del rival.

Aunque la mecánica de «Juiced» te podrá parecer simple, la cosa tendrá más miga que sólo pisar a fondo y llegar el primero. Ese respeto habrá que ganarlo por distintas vías. Conducir rápido y llegar el primero en una carrera será una de ellas, pero no la única. Tunear tu coche y convertirlo en un monumento rodante será otra. Competir limpiamente, una más. Porque si te dedicas a hacer jugadas sucias y a chocar contra otros coches... mejor no preguntes.

¿ESTÁS LIBRE? ¡HAY CARRERA!

Si te decides a participar en la opción base de juego en «Juiced», la Carrera, podrás crear un jugador, apuntarte a una banda de corredores y hacer que os convirtáis en los números uno de todo Angel City. Cada banda controlará un barrio de la ciudad y organizará allí sus competiciones: velocidad en circuitos cerrados, pruebas de habilidad, etc. Pero la competición también se dará entre bandas. Y si pierdes contra una banda rival, no sólo tu respeto caerá en picado, sino también el de todos tus compañeros... ▶▶



¿SABES CON QUIEN HABLAS? ¿ARE YOU TALKING TO ME?

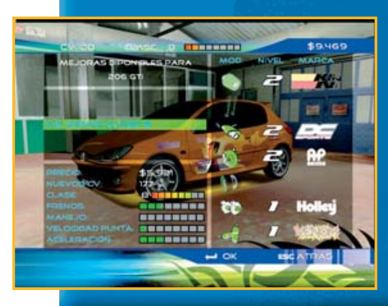


SER ALGUIEN EN ANGEL CITY ES SER RESPETADO. Pero el respeto habrá que ganárselo. ¿Cómo? Ganar carreras será un modo, pero no el único. Las distintas pruebas de habilidad al volante, realizando trompos y derrapes se convertirán también en algo a tener en cuenta. Y también el "fair play" tendrá mucho que ver. Si chocas con otros coches o utilizas maniobras sucias tu respeto bajará. Además estará el apartado del "tuning". Convierte tu coche en un monumento sobre rueda y verás como tus puntos de respeto subirán.

TUYO Y SÓLO TUYO



◀ **PERSONALIZAR TU COCHE no será complicado. No tendrás que ser un experto del motor ya que las modificaciones tendrán una descripción muy sencilla y se reflejarán en pantalla. Y si eres de los que prefieren el "tuning" más estético, tampoco vas a tener queja porque podrás hasta cambiar el tipo de radio.**



◀ **CADA VEHÍCULO dispondrá de mejoras específicas. Cada uno de tus coches podrá ser modificado en distintos apartados con componentes a medida. Tanto vehículos como modificaciones son totalmente reales. Vamos, que si tienes un coche "tuneado" de verdad, podrás crearle un hermano gemelo en «Juiced».**



▶ **¡Corre, corre! La sensación de velocidad se acentuará en plena carrera con efectos como el desenfoque del "motion blur".**



▶ **La climatología influirá en cada carrera. ¡Cuidado con el piso mojado en las curvas!**



▶ **Dispondrás de más de 50 modelos de coches que podrás conseguir al ganar carreras.**

¿Sabías que...

...en Juice Games, antes de dedicarse a la velocidad, diseñaban simuladores de vuelo, como «TFX» o «EF 2000»?

▶▶ ¿Cómo se participará en una competición? Pues en cuanto contestes al teléfono. Recibirás llamadas de corredores que te invitarán a entrar en carrera. O bien podrás organizar tú mismo una competición, si tienes los contactos suficientes. Estos contactos los podrás hacer tras conocer a corredores con los que hayas apostado con anterioridad. Y si llegas a convertirte, con paciencia y habilidad, en alguien en Angel City, conseguirás incluso que otros corredores quieran participar con tu banda y podrás hacerlos competir prestándoles alguno de tus coches y haciendo que corran para ti. ¡La mejor manera de ganar pasta sin esfuerzo!

TUNEA Y TRIUNFA

Pero ya te decimos que llegar a ser el número uno no será fácil. Tendrás que empezar desde abajo. Primero, pidiendo coches prestados. Luego, consiguiendo uno o más de tu propiedad y, claro está, mejorándolos a tope. El tuning entrará en acción.

Cada uno de los más de cincuenta coches de «Juiced» tendrá más de 100 mejoras posibles a su disposición. Si te pones a hacer combinaciones, te saldrán millones de posibilidades –literalmente– de tener un coche único e irrepetible. Y esta será otra vía para ganarte el respeto de tus rivales. En las pruebas de habilidad, el simple hecho de tener un coche bien tuneado te proporcionará más puntos de respeto y más posibilidades de que te inviten a competiciones.

En cuanto te metas en el mundillo de estas carreras urbanas, ten mucho cuidado porque será difícil salir. Pese a su aparente simplicidad, «Juiced» tiene visos de ser uno de esos juegos que te pueden enganchar sin remedio en cuanto te descuides.

A TODO GAS

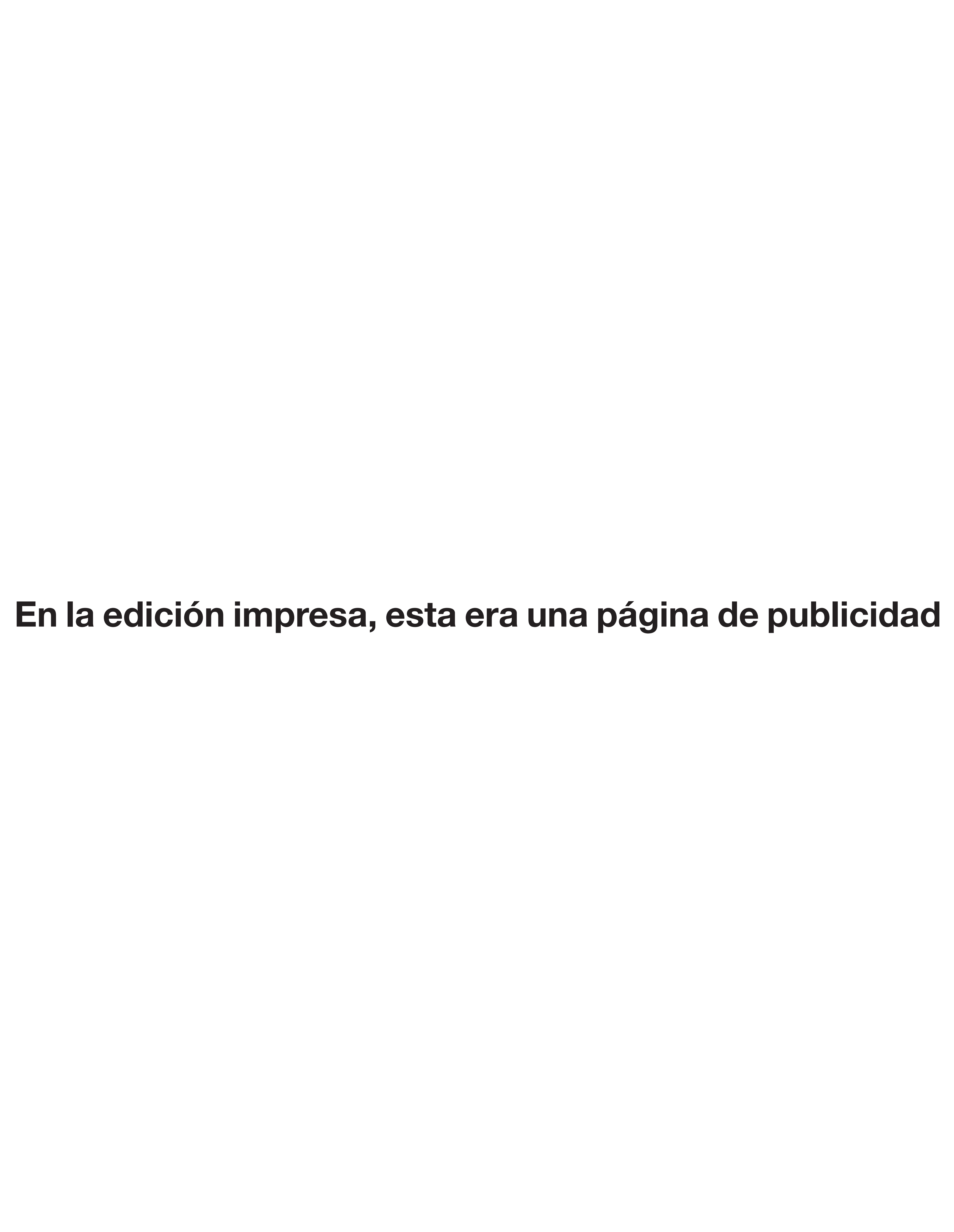
Además, estará preparado para que disfrutes a tope de la velocidad de la manera más espectacular. Si hablamos de calidad gráfica se prevé una versión final para quitarse el sombrero. Sus múltiples efectos visuales van desde el uso del "motion blur" que se aplica a tope cuando se activa la opción de "nitro", hasta las gotas de lluvia que caen sobre la pantalla. Además, modelos de coches y escenarios están diseñados con una calidad realmente elevada.

«Juiced» también será un juego para los más habilidosos. El uso de un volante le sacará todo el jugo pero, incluso con un teclado la respuesta al control promete ser excelente.

Si lo tuyo es la velocidad y, sobre todo, el tuning, no le pierdas la pista a «Juiced». ¿Hace una carrerita? ■ **F.D.L.**

Incluirá más de 50 coches diferentes con más de 100 posibles modificaciones para cada vehículo




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Acción/Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Irracional Games / Vivendi Universal**
- Distribuidor: **Vivendi**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Abril 2005**
- ***www.swat4.com***

LAS CLAVES

- Enrólate en los SWAT y demuestra tus dotes de líder salvando a rehenes y atrapando a los criminales.
- Se ha utilizado el motor gráfico de «Tribes: Vengeance», o lo que es lo mismo, el de «Unreal».
- La campaña estará formada por misiones sueltas y no habrá hilo conductor.
- El interfaz se ha simplificado enormemente.
- El multijugador incluirá cuatro modos de juego para 16 personas.

PRIMERA IMPRESIÓN

La acción táctica más realista con un mecanismo de juego muy sencillo. A tenerlo en cuenta.

SWAT 4

¡Al asalto, que son los malos!

Tras meses y meses de duro entrenamiento ya puedes lucir el uniforme de los temidos SWAT. Pero ahora viene lo difícil, la vida real en la que los criminales tienen una gran puntería y muy mala uva.

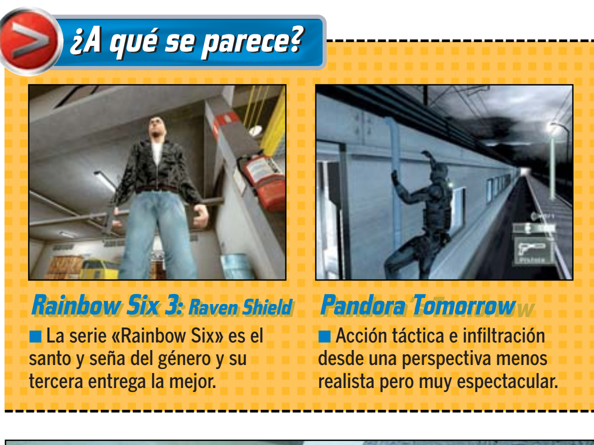
Lanzada hace prácticamente una década, la serie «SWAT» es ya toda una veterana del PC. Si bien sus dos primeras entregas fueron un poco grises, su tercer capítulo se convirtió en un innovador juego de acción táctica, cuyo máximo competidor no fue sino otra gran saga, hablamos cómo no, de «Rainbow Six». Sin embargo, el esperado desarrollo de un nuevo «SWAT» se ha hecho de rogar nada menos que cinco años. Ahora, por fin, está casi a punto de caramelo y ya lo hemos visto. ¿Quieres saber cuáles serán sus armas?

UN ESTILO QUE FUNCIONA

«SWAT 4» repetirá la fórmula que tan buenos resultados dio en su antecesor: acción táctica en primera persona en un juego en el que deberás demostrar tu habilidad en situaciones límite con rehenes de por medio.

Si eres de los que disparas antes de preguntar, mejor que te tomes una tila, porque aquí no valdrá con acribillar a todo lo que se mueva. Es más, los momentos de acción pura y dura serán más bien puntuales, y sólo deberás usar la "fuerza bruta" en casos de extrema necesidad. Será más importante avanzar con sigilo, elegir los blancos con acierto, y sobre

¿A qué se parece?



Rainbow Six 3: Raven Shield
La serie «Rainbow Six» es el santo y seña del género y su tercera entrega la mejor.

Pandora Tomorrow
Acción táctica e infiltración desde una perspectiva menos realista pero muy espectacular.



El motor gráfico de «Unreal» sigue en forma, como se ve.

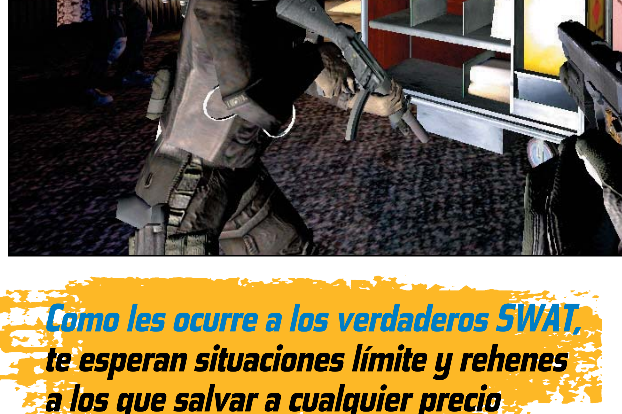
Cumple con el cometido de un SWAT: dirige a tus hombres en la lucha criminal y evita que haya bajas civiles.

¿Sabías que...

... Ken Thatcher, un auténtico veterano de los SWAT, ha servido de asesor para hacer que el juego sea más realista en todos sus aspectos?

Un terrorista que ha caído por no haber soltado el arma.





Como líder de la misión, deberás aunar y coordinar los esfuerzos de tus hombres para poder sacar el "trabajo" adelante.

Como les ocurre a los verdaderos SWAT, te esperan situaciones límite y rehenes a los que salvar a cualquier precio

todo, evitar que cualquier rehén muera. Pero antes de desenfundar el arma deberás echar un vistazo al informe de la misión donde hay datos sobre los sospechosos, sobre los civiles e incluso un mapa con las posibles entradas al recinto.

Para ello contarás con un escuadrón de cinco miembros dividido en grupos de dos, más un miembro suelto, el líder de la misión. Tendrás que equipar a cada uno con todo tipo de armamento moderno, aunque si el proceso se te hace pesado tampoco debes preocuparte, porque también se incluirán hasta siete perfiles con un equipamiento ya predefinido. Más sencillo imposible, ¿verdad? Pues bien, ha llegado la hora de meterse en harina...

VIDA DE UN SWAT

En las oficinas de Irrational Games han pensado que hacer de héroe musculoso que tiene que desmantelar la organización de turno, además de no ser especialmente realista, ya está ▶▶

SWATS HUMANOS

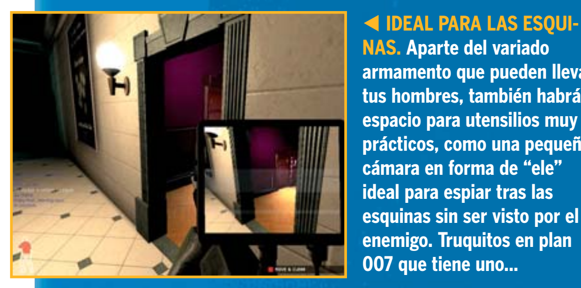


DISFRUTA DEL MODO MULTIJUGADOR. «SWAT 4» incluirá opciones online a través de LAN e Internet desde el principio, sin necesidad de esperar a una edición especial como ocurrió con su antecesor. En total habrá nada menos que diecisiete mapas multijugador que podrán ser disfrutados en cuatro modos de juego diferentes por hasta un máximo de dieciséis jugadores. Y por supuesto, en cada uno de los modos de juego y los mapas habrá muchas variables a modificar. Nosotros lo hemos probado sin descanso durante horas y te lo podemos asegurar: es una experiencia alucinante que te dejará clavado a la silla todas las horas del mundo.

JUGUETES DE PRIMERA



ACCIÓN EN DIRECTO. Por si no te fías de la IA de tus compañeros, las unidades SWAT llevarán una cámara incorporada desde la cual podrás controlar todas sus acciones. Es, sin duda, la mejor manera de coordinar los movimientos entre los miembros del grupo: saber exactamente lo que pasa.



IDEAL PARA LAS ESQUINAS. Aparte del variado armamento que pueden llevar tus hombres, también habrá espacio para utensilios muy prácticos, como una pequeña cámara en forma de "ele" ideal para espiar tras las esquinas sin ser visto por el enemigo. Truquitos en plan 007 que tiene uno...



En casi todas las misiones habrá rehenes, por lo que tendrás que andar con mucha cautela para no dispararles por error.



Manejar a los tuyos será más fácil que nunca gracias al sencillo interfaz.



Tendrás que dejar atados a los sospechosos que te encuentres en el camino.

¿Sabías que...

... el primer juego de «SWAT» fue una aventura gráfica y el segundo un juego de estrategia en tiempo real?

▶▶ muy trillado. Por eso en «SWAT 4» no te espera una campaña al uso con su argumento "peliculero" y giros imposibles en la trama. Muy al contrario, se ha apostado porque la campaña esté formada por más de 14 misiones basadas en casos reales, todas ellas independientes unas de otras. Vamos, como si realmente fueses un miembro de los "SWAT" y tuvieses que ir donde te manden, sin hacer preguntas a tus superiores, pero resolviendo el problema lo mejor posible.

Puede que esta fórmula no guste a todos, pero lo que no puede negarse es la variedad de situaciones que vivirás a lo largo de las misiones: tiroteos, extracción de rehenes, búsqueda de objetos, etc...

El realismo será el punto en común de todos los escenarios, aunque en ningún momento estará reñido con un interfaz terriblemente sencillo y capaz de adaptarse a los gustos de cada swat, ejem, queríamos decir, usuario. Si pasas de memorizar los típicos atajos del teclado o te haces un lío con ellos, «SWAT 4» incluirá, además, un interfaz muy potente en el que sólo tendrás que hacer un par de "clics" de ratón para dar las órdenes a tus hombres. Mediante un sencillo menú en pantalla podrás encomendar todo tipo de acciones, desde que te sigan a un punto concreto, hasta que abran una puerta o limpien una zona de enemigos.

TECNOLOGÍA PROBADA

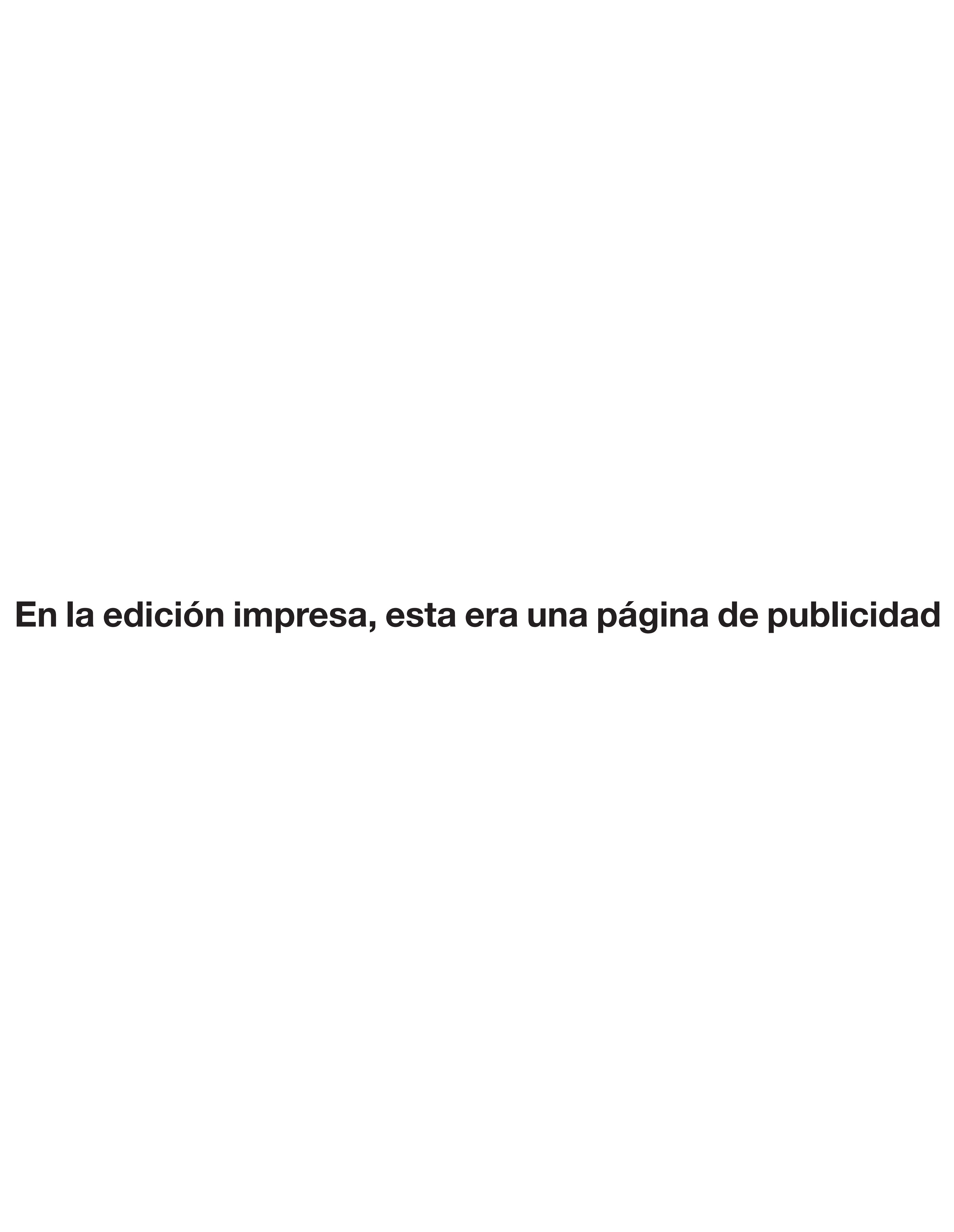
Todo este realismo y accesibilidad se verán completados con un envoltorio de auténtico lujo, empezando por la cuidada IA. Pero lo más destacable será el estupendo uso del motor gráfico de «Unreal», que para la ocasión mostrará unos escenarios terriblemente realistas y un modelado de personajes muy notable.

Si además tenemos en cuenta que el juego incluirá opciones multijugador, así como un editor para crear nuestras propias misiones, está claro que «SWAT 4» viene dispuesto a dar mucha pero que mucha guerra.

En unas pocas semanas saldremos de dudas, pero lo visto hasta ahora tiene una pinta excelente.

■ J.M.H.

El nuevo modo multijugador y el sencillo interfaz serán las principales novedades de este «SWAT 4»



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Cossacks II Napoleonic Wars

Domina Europa

Napoleón tal vez sea el personaje favorito de los locos, pero seguro que estaba muy lúcido. ¿Cómo si no iba a haber conquistado media Europa?... Pues con audacia estratégica, una gran capacidad logística y diplomacia de la buena.

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **GSC/CDV**
- Distribuidor: **Zeta Games**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Abril 2005**
- ***www.cossacks.com***

LAS CLAVES

- Combinará estrategia en tiempo real y turnos.
- Se podrán elegir personajes históricos reales como Napoleón o Wellington.
- Revivirá las guerras napoleónicas con seis bandos distintos con sus propias unidades.
- Tendrá tres modos de juego distintos: la batalla por Europa, la campaña y las batallas históricas.
- Podrás librar batallas multitudinarias hasta con 64.000 unidades.
- Tendrá elementos estratégicos realistas como la fatiga, los suministros o la moral.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estrategia de primera. **Una exhaustiva y completa recreación de las guerras decimonónicas.**

El siglo XIX está de moda. Y a nadie debería extrañarle porque esta época lo tiene todo: imperios coloniales, guerras que cambiaron el mundo, nuevos conceptos estratégicos... Los chicos de GSC lo saben y por eso se están poniendo las pilas con «Cossacks II Napoleonic Wars»: un juego centrado en la guerra que toda Europa libró contra Napoleón a principios del siglo XIX.

LA GUERRA ENTRE CABALLEROS

Esencialmente, «Cossacks II» será un juego de estrategia en tiempo real, en el que contarás con recursos (comida, madera, piedra, oro, hierro y carbón) y edificios. Tus trabajadores producirán riqueza, levantarán ciudades y te permitirán poner en marcha un ejército con el que ganar el escenario.

Pero «Cossacks II» no será un juego de estrategia en tiempo real al uso. De entrada, su ambición en lo que a profundidad estratégica se refiere es más que notable. Controlarás auténticos ejércitos enteros, de miles de soldados, agrupados en batallones que funcionan como un solo hombre. A la hora de combatir deberás tener en cuenta multitud de factores como la fatiga, la existencia de suministros, la munición, los tiempos de recarga de las armas de fuego, la formación, la moral o la experiencia.

> **Vive una de las guerras más famosas de la historia con batallas realistas y miles de unidades en el mapa**

¿A qué se parece?

1939-1945 Axis & Allies

■ También ofrece dos modos de juego: uno en un mapa general y por turnos y otro en tiempo real.

Victoria

■ Su ambientación está centrada en el siglo XIX, aunque se dedica más al aspecto político.

▶ Se podrá escoger una de las seis potencias europeas con sus unidades y sus líderes.

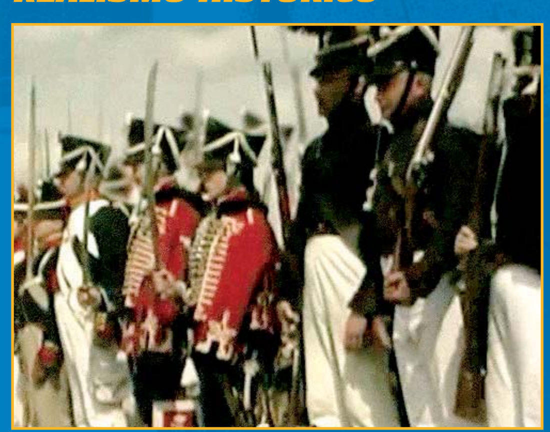
▶ Podrás ser un general o un estadista, pero tu objetivo siempre será dominar Europa.

¿Sabías que...

«Cossacks II» ha multiplicado por ocho, respecto al primer juego, el límite de unidades que puedes manejar a la vez en el campo de batalla?



▶ Elegir la formación adecuada para los batallones será vital. La columna, por ejemplo, avanzará más rápido pero será más vulnerable.



Así, por ejemplo, te interesará más marchar en columnas para ir más deprisa, pero luego deberás atacar en hilera, o colocar los batallones de tal forma que uno dispare mientras el otro recarga. Por su parte, las unidades tendrán varias posibilidades de ataque y tendrás que elegir la que mejor se adapte a cada situación. Y eso sin olvidar a las unidades especialistas (tamborilero, abanderado, etc.) que otorgarán una dosis de moral extra a los soldados que se encuentren cerca de ellas.

MUCHAS OPCIONES

Los escenarios también estarán repletos de opciones estratégicas, con carreteras, ciudades y zonas de recursos que tendrás que controlar y proteger de las incursiones enemigas. Un bloqueo efectivo de las rutas de abastecimiento del enemigo, por ejemplo, podrá darte la victoria sin presentar batalla regular.

Los seis bandos incluidos (Francia, Gran Bretaña, Rusia, Prusia, Egipto y Austria) contarán, además, con sus propias unidades y líderes específicos, basados en los históricos que libraron las guerras napoleónicas, lo que añadirá un elemento más a tener en cuenta a la hora de planificar las batallas.

Pero «Cossacks II» destacará sobre todo por su enorme oferta en lo que a posibilidades de juego se refiere, ya que además ▶▶

REALISMO HISTÓRICO

RIGOR, RIGOR Y RIGOR. **«Cossacks II» no quiere dejar ningún cabo suelto, por eso se lo están currando para que todo, absolutamente todo en el juego esté supeditado a la época en la que se ambienta. El cuidado que se está poniendo en el diseño estratégico de los ejércitos enfrentados es enorme. Revivirá las guerras napoléonicas con seis bandos distintos –Francia, Gran Bretaña, Austria, Rusia, Prusia y Egipto–, y verás en acción a los temibles coraceros franceses o a los mosqueteros rusos con todas sus virtudes y, por supuesto, con todos sus defectos y puntos débiles. Contará con más de 150 tipos de unidades y más de 180 tipos de edificios.**

DE GENERAL A ESTADISTA



LA BATALLA POR EUROPA. «Cossacks II» será un juego de estrategia en tiempo real pero incorporará elementos de la estrategia por turnos, como un modo de juego en un mapa de Europa con opciones de diplomacia y comercio internacional.



GOBIERNA Y LUCHA. Aquí podrás establecer complicadas alianzas para aislar a tus enemigos, organizar la economía de todo el país distribuyendo sus recursos y construir, provincia a provincia, un imperio liderado por el país que elijas y por tu personaje histórico favorito.



«Cossacks II» será un juego de estrategia en tiempo real con recursos y edificios, donde también dirigirás miles de soldados.



La fidelidad a la historia será total. Todos los detalles persiguen el realismo.



Cada situación exigirá una respuesta. Aquí la caballería acude a defender el puente.

¿Sabías que...
Napoleón ideó y puso en práctica el primer concepto de guerra relámpago 150 años antes que los alemanes?

de la campaña, en la que tendrás que ir superando misión a misión los objetivos hasta llegar al final, ofrecerá la posibilidad de jugar la "Batalla por Europa". Aquí te convertirás en el líder absoluto de una de las seis potencias enfrentadas, y sobre un mapa de Europa dividido en provincias, deberás ir manejando, por turnos, el movimiento de ejércitos, la diplomacia y la economía del país.

Cada provincia producirá un recurso, además de aportar capital humano para generar nuevos ejércitos. Podrás comerciar, llevar a cabo alianzas, pactos de no agresión... Luego, cuando dos ejércitos en guerra se encuentren, tendrás la opción de comandar las tropas y, evidentemente, cuanto mejor sea el ejército que mandes al combate muchas más posibilidades tendrás de ganar.

BATALLAS PARA LA HISTORIA

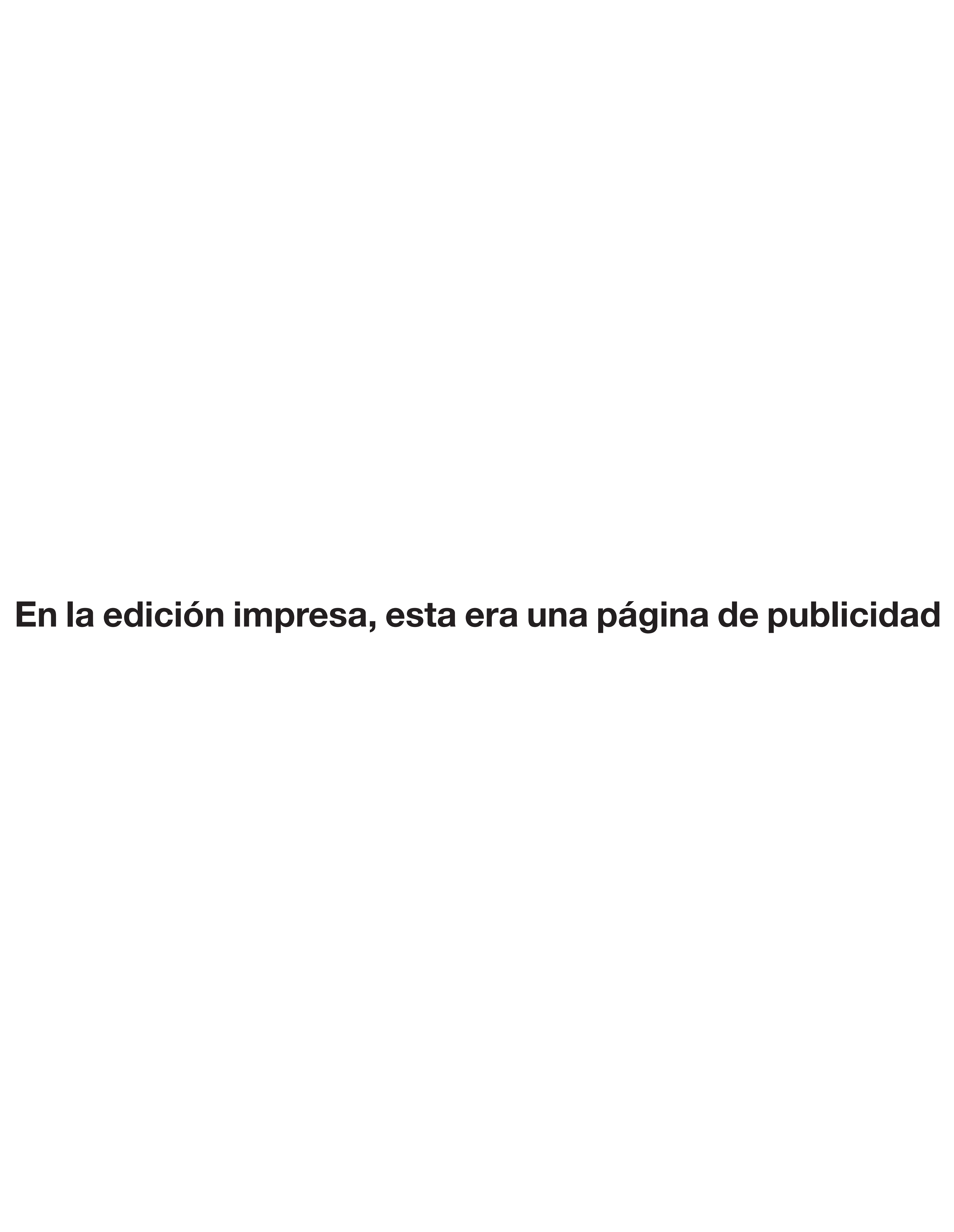
Por último, añadido al modo escaramuza, se podrán librar batallas históricas famosas en las que te pondrás al mando de ejércitos completos para poner en práctica tus mejores dotes de general de campo.

Aquí el juego cambiará sensiblemente, ya que controlarás un enorme ejército ya formado –te saltarás toda la parte de gestión y construcción del campamento-ciudad– y tendrás que planificar una estrategia para vencer en las condiciones preestablecidas por el mapa y el escenario.

En esta modalidad lo que manda es la estrategia pura y dura: verás al enemigo lanzando avanzadillas de su ejército para explorar el terreno, detener tu avance en los puentes o darte una idea equivocada del número de fuerzas. Comprobarás en tus propias carnes lo que significa desplegar un ejército de coraceros, dragones, mosqueteros, granaderos, que maniobra siguiendo tus órdenes con la precisión de una máquina.

En fin, ya ves que hay motivos más que de sobra para estar ilusionados con este proyecto que, de momento, tiene todas las papeletas para convertirse en un juego de estrategia variado, completo, riguroso, original y lleno de posibilidades tácticas. ■ **L.E.C.**

Campaña, por turnos y batallas, tres modos diferentes que te permitirán dominar Europa


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Digital Extremes/Hip Interactive**
- Distribuidor: **Virgin Play**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Mawyo de 2005**
- ***www.pariahgame.com***

LAS CLAVES

- Acción convencional, en base a un buen guión futurista.
- Modos multijugador cooperativo y competitivo con hasta 16 jugadores.
- La simulación de la física jugará un papel fundamental en el juego: ondas expansivas, fragmentos, etc.
- La IA se perfila muy convincente y hará posible formidables combates.
- Podrás controlar un variado arsenal de vehículos y armas espectaculares.

PRIMERA IMPRESIÓN

Acción sensacional. Reunirá lo mejor del género con pequeñas pero muy acertadas innovaciones.

Pariah

Peligrosamente juntos

No les bastaba con haberte degradado. También tenían que encargarte los peores trabajos... ¡escoltar a una prisionera! Ah, ¿que no estás motivado? Pues ya verás como te pones las pilas cuando tu vida penda de un hilo. ¡En fin, lo que faltaba!

Acción en primera persona, un guión sugerente, ambientación futurista, un buen repertorio de modos de juego individual y multijugador... eso es, ni más ni menos, «Pariah». Ahora tal vez te preguntes: ¿y entonces qué aporta? Pues no mucho, pero no importa, porque, aún así, es uno de los títulos más prometedores del momento. «Pariah» no es un juego que pretenda ser original. Ni mezcla, ni reinventa el género y la verdad es que ni falta que hace, porque, entre tanta ensalada de "ideas nuevas", no está de más que aparezca un título que devuelva al género a su cauce natural.

En todo caso, la meta de «Pariah» es ambiciosa: nada menos que convertirse en un magnífico juego de acción, dotanto de una calidad excepcional a cada uno de sus elementos, la mayoría de ellos, eso sí, típicos del género.

Para lograrlo, Digital Extremes, ha puesto en práctica la experiencia adquirida en sus anteriores desarrollos, tan notables como su participación en la serie «Unreal». De hecho, «Pariah» emplea la tecnología de «Unreal Tournament 2004».

NADA QUE PERDER

El juego está ambientado en un remoto futuro, el año 2.520. Pero para que uno se implique en la historia, lo primero que

¿A qué se parece?



Far Cry

■ Sin ser tan futurista, también tiene mapas increíbles y el guión tiene bastantes similitudes.



Unreal Tournament 2004

■ La calidad técnica es similar y el multijugador de «Pariah» es heredero de «U.T. 2004».



▶ Acción y más acción. «Pariah» aprovecha lo mejor del género y lo ejecuta de forma brillante.



▶ La tremenda acción de «Pariah» será un gran espectáculo visual.

¿Sabías que...

... cuando se anunció «Pariah» en marzo de 2004, Digital Extremes llevaba ya dos años trabajando, con la tecnología de «Unreal» de Epic Games.



▶ Tu prisionera acabará convirtiéndose en un aliado forzoso, pero ¿podrás fiarte de ella?

«Pariah» es acción sin más excusas, pero sin renunciar a lo mejor del género, con una realización técnica sensacional

hará será presentarte al protagonista. Encarnarás a Jack Manson, un médico militar cuya obstinación le ha costado ser degradado, echando a perder su brillante carrera. Sólo te encargan misiones rutinarias y te has convertido, –como habrás adivinado– en un paria. En la última, tienes que escoltar a una prisionera: Karina, que ha sido "infectada" por un agente patógeno desconocido que debe ser estudiado. Pero en el trayecto, tu nave sufre un accidente y ambos os encontraréis con lo puesto en un desolador lugar. Empezarán a dispararte de inmediato y sin saber porqué. ¿Podrás fiarte de tu prisionera para salir de este embrollo?

¿EN QUIÉN CONFIARÁS?

Para mayor desesperación, sólo tendrás dieciséis horas para ponerte a salvo, ya que el lugar infectado va a ser asolado con un ataque nuclear.

A partir de ese momento, «Pariah» se convertirá en una ▶▶

▶ Los enemigos buscarán tus flancos y se cubrirán astutamente.

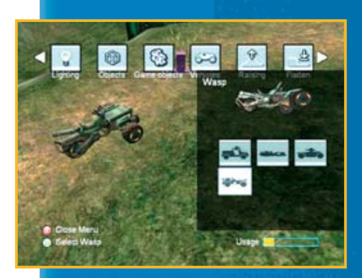
¿QUIÉN SERÁ EL MÁS PARIAH?



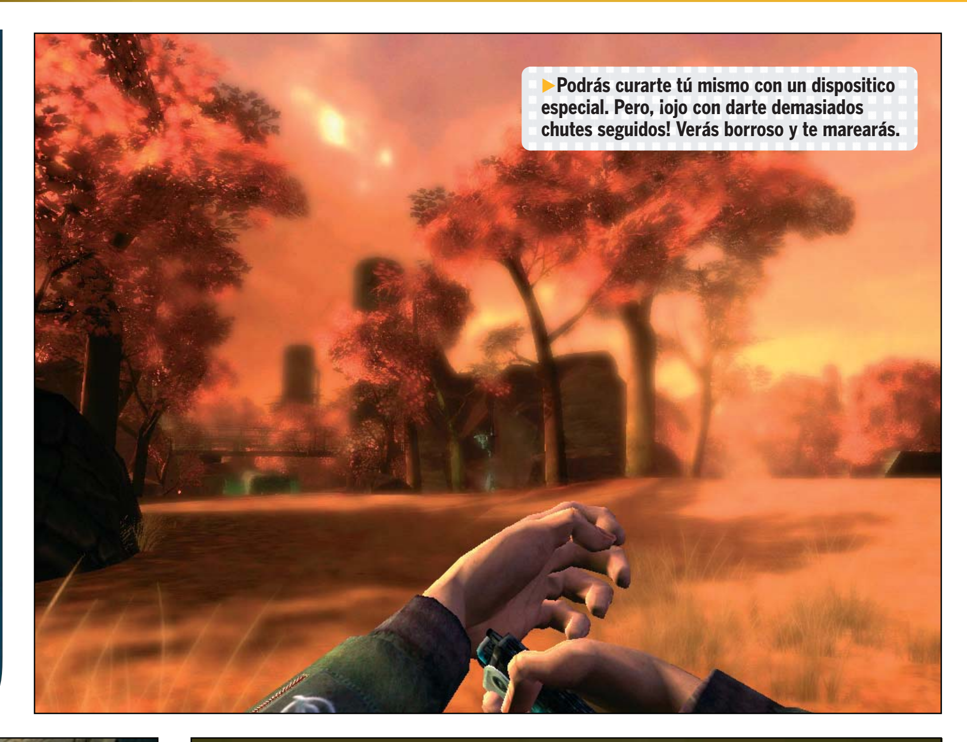
EL MODO MULTIJUGADOR DE «PARIAH», está muy lejos de ser es un simple complemento al juego. Y es que, basarse en la tecnología de «Unreal Tournament 2004» no podría resultar más idóneo para dotar a «Pariah» de numerosas posibilidades para el juego en grupo. En principio, «Pariah» permitirá jugar en el "Capturar la Bandera" de toda la vida, el modo "Asedio" –en el que grupo defiende y otro ataca– y finalmente el modo "Asalto", –una batalla campal con armas futuristas–. Cada jugador deberá elegir una clase, lo que determinará su armamento, y modificar sus armas con distintos tipos de mejoras. ¡Prepárate para batallas apoteósicas!

EL EDITOR DE MAPAS: MÁS FÁCIL, IMPOSIBLE





PODRÁS CREAR TUS MAPAS gracias a un potente editor. No puede ser más sencillo. Cuentas con un menú para ir seleccionando cada elemento –vehículos, edificios, personajes– y situarlo en el mapa. Puedes modificar los accidentes del terreno a tu gusto, poner más o menos vegetación... Determinar las condiciones climáticas, introducir efectos de niebla. Por último, sólo en ésta, la versión de PC, el editor incluirá un kit de herramientas para que crear tus propios mods.



Podrás curarte tú mismo con un dispositico especial. Pero, ¡ojo con darte demasiados chutes seguidos! Verás borroso y te marearás.



Podrás mejorar las armas y, con ingenio, utilizarlas de distintas formas.



La trama irá desvelando muchas sorpresas y nuevos e intrigantes personajes.

¿Sabías que...

... el premiado compositor Tim Larkin, tras «Myst» y «Price of Persia» entre otros, se encarga de su banda sonora.

carrera contra el tiempo, en la que no sabrás en quién confiar... Intentarán confundirte y tendrás que actuar, a veces con cautela y otras con decisión.

Todo ello sirve para conducir un recorrido de misiones de lo más variado, con enfrentamientos contra enemigos tremendamente hábiles, en espacios abiertos o en intrincados mapas interiores. Mientras tanto, tendrás ocasión de pilotar vehículos y utilizar armas sofisticadas, que, –si bien no serán muchas– podrás ir mejorando, consiguiendo distintos tipos de células de energía. Por cierto que, la utilización de lar armas, sí que sugerirá distintos plateamientos tácticos, –sobre todo en los distintas modos multijugador– aunque seguramente no habrá nada que no hayas visto ya.

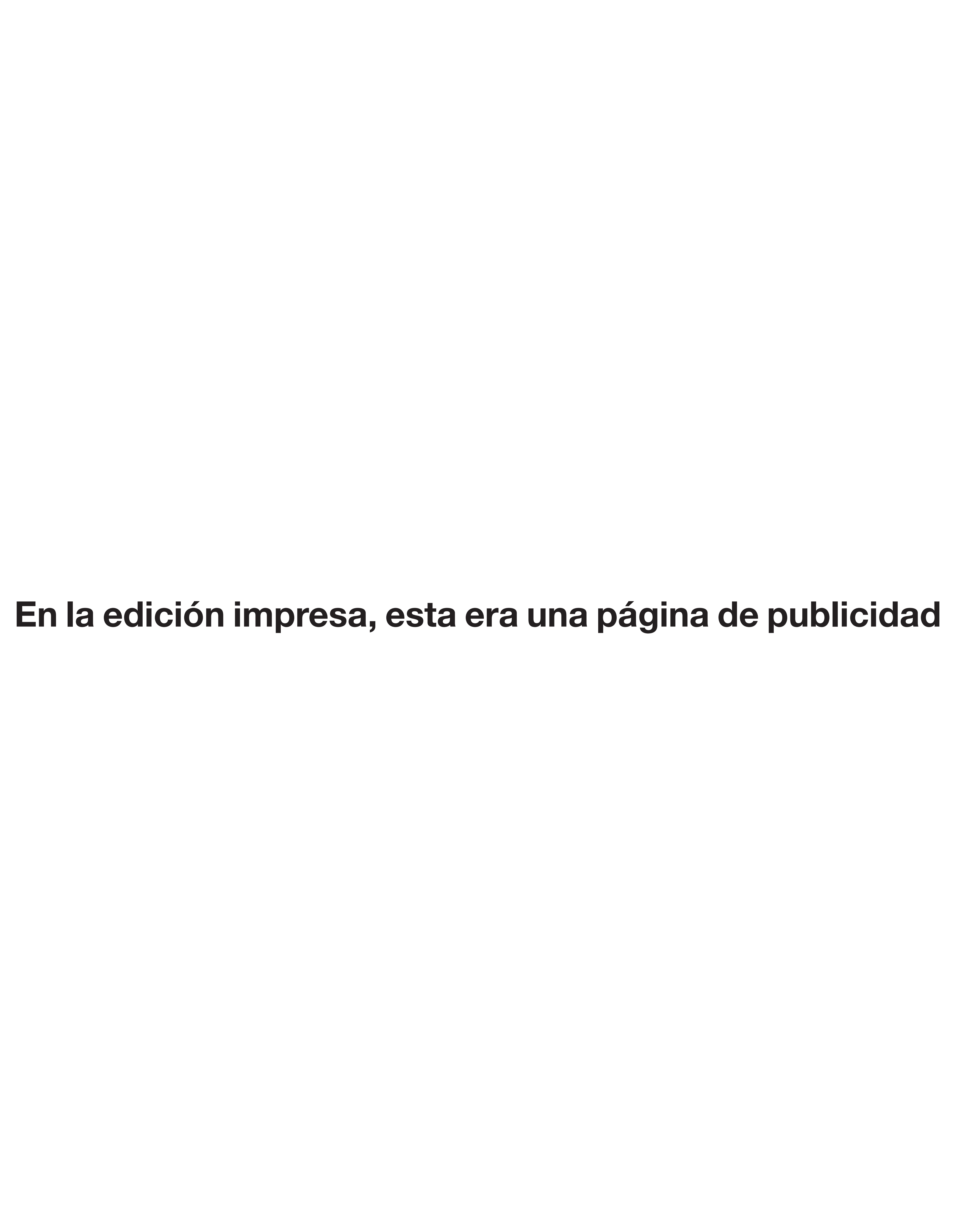
GUERRA A LA MONOTONÍA

Por si te cabe alguna duda después de ver las pantallas del juego, el conjunto estará apoyado en una realización técnica brillante, con gráficos y sonidos de muy alto nivel. Además, en no pocas ocasiones, el comportamiento de los personajes logrará sorprenderte. Por poner un ejemplo: imagina pillar a un enemigo rebuscando en los bolsillos de un colega abatido. Lo mismo ocurre con el realismo de la física. De hecho, éste será un elemento que intervendrá en el juego de manera fundamental. Los fragmentos de las explosiones e impactos podrán dañar a los personajes, así como las ondas expansivas... ¡la interacción con el entorno es tremenda!

MUY BIEN EQUIPADO

Podrás contar también con varios modos multijugador, incluyendo el clásico “capturar la bandera” y otros como los de “asedio” y “asalto” que podrán dar cabida dieciséis jugadores. Mención aparte merece su estupendo editor de mapas. Sencillo y potente, promete alargar muchas horas la vida de «Pariah». ¿Se te ocurre algo más que puedas echar de menos? ■ **S.T.M.**

En tu carrera por sobrevivir sólo podrás contar con la ayuda de un aliado forzoso, tu prisionera


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Rol**
- Estudios/Compañía: **inXile Entertainment**
- Distribuidor: **Ubisoft**
- Idioma: **Castellano (texto). Voces por determinar**
- Fecha prevista: **Mayo 05**
- ***www.thebardstale-thegame.com***

The Bard's Tale

Había una vez...

¡El bardo ha regresado, canta con él! Rescatar a una princesa será su misión, y nosotros le ayudaremos con gran ilusión. Así este juego de rol recorreremos y mientras... ¡de risa nos partiremos!

LAS CLAVES

- Habrá muchísimos y divertidos diálogos.
- Sólo podremos manejar una clase de personaje, un Bardo que aumentará sus habilidades y podrá manejar distintos tipos de arma.
- Podremos conjurar criaturas mágicas y otros personajes a los que asignaremos órdenes.
- Combatiremos con multitud de monstruos.
- Contendrá algunos puzzles bastante sencillos para añadir variedad al desarrollo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un curioso remake. Todo un homenaje a un clásico que sorprendió por su sentido del humor.

Si eres un veterano, pero muy, muy veterano, vaya, recordarás un juego que se llamaba «The Bard's Tale», que apareció allá por 1985 para el ordenador Commodore 64 y posteriormente se paseó también por el PC. En él, controlábamos a un bardo (una especie de trovador capaz de pelear como un guerrero y lanzar conjuros mágicos) que, acompañado por un grupo de aventureros, tenía que enfrentarse a un malvado mago. El juego tuvo tanto éxito –era muy divertido y destacaba por su sentido del humor– que su creador, el mítico Brian Fargo, creó varias entregas y hasta un editor de aventuras.

CON ARTE Y GRACIA

Bien, el bardo regresa de su exilio, o de su jubilación que ya ha llovido lo suyo, para protagonizar este "remake", una aventura con la misma vocación: divertirte hasta la carcajada. El caso es que nuestro bardo tendrá como tarea principal la de rescatar a una princesa atrapada en un objeto mágico y para ello va a tener que recorrer un típico mundo de fantasía medieval, con orcos, duendes, magos, dragones y demás habitantes habituales. Por supuesto, los peligros serán muchos y, además de explorar numerosas localizaciones de un entorno bastante extenso, tendremos que participar en combates espada en mano.

ARMADO CON MÚSICA

Nuestro protagonista, por suerte, no estará solo ya que, como músico, irá adquiriendo tonadas

¿Sabías que...

...Brian Fargo, el creador del juego, ha aparecido en los créditos de más de 50 juegos, como «Messiah» y «MDK 2»?



El rol más clásico regresa en una historia de locos con un curioso protagonista que, igual que pelea, invoca hechizos... ¡con su laúd!





Visitaremos todo tipo de escenarios, desde lóbregas mazmorras hasta frondosos bosques. Por suerte, la magia está de nuestra parte.

¿A qué se parece?

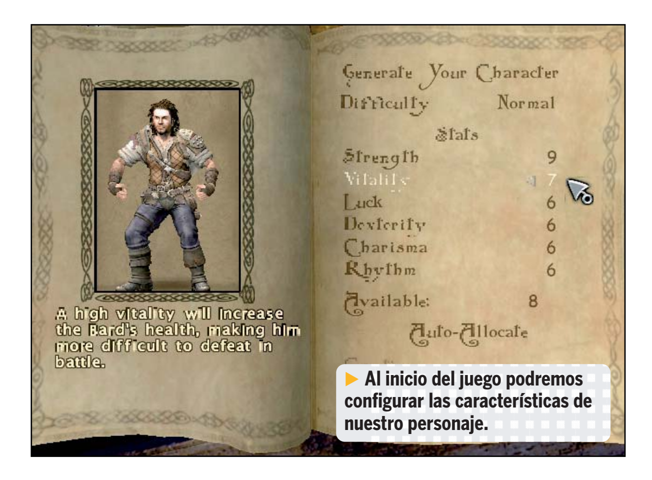


Sacred

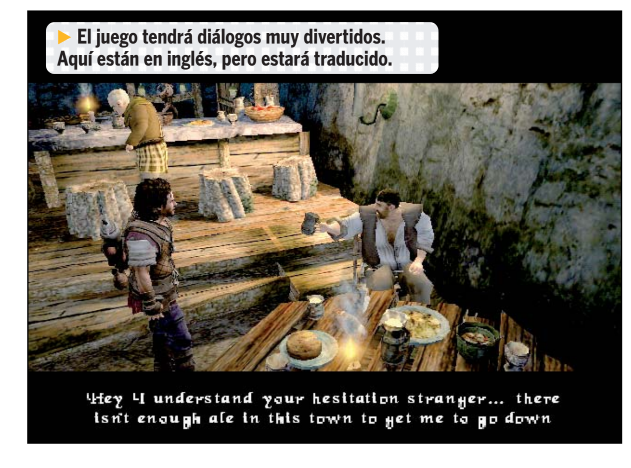
Incluye también muchos tipos de misiones e invocaciones mágicas, aunque es mucho más "serio".

Diablo II

También tiene cientos de combates y permite ir subiendo de nivel y llevar compañeros de grupo.



Al inicio del juego podremos configurar las características de nuestro personaje.



El juego tendrá diálogos muy divertidos. Aquí están en inglés, pero estará traducido.



Rescatar a una princesa puede ser todo un reto que se hará más llevadero si por el camino te partes de la risa

mágicas que, al tañerlas en su fiel laúd, le permitirán invocar a monstruos y personajes que le ayudarán a combatir.

Y no quedarán aquí las cualidades del buen bardo: como buen juego de rol, al inicio del juego podremos elegir una habilidad de combate, entre espadas a dos manos, ataque con escudo o maza, por poner algunos ejemplos típicos del género. Después, lógicamente irá adquiriendo experiencia al matar monstruos con la que aumentar sus habilidades cada cierto tiempo.

Para crear el universo de «The Bard's Tale», InXile, la compañía creadora del juego, ha preferido licenciar un motor gráfico ya existente denominado "Snowblind", utilizado en juegos para consola como «Baldur's Gate Dark Alliance». Este motor no es demasiado potente a nivel gráfico, pero resulta muy versátil y permite recrear especialmente escenas de conversación. Algo que a priori nos parece una buena decisión, pues este será precisamente el punto fuerte del juego: los diálogos y la historia.

PARA PARTIRSE

El objetivo de los programadores está siendo hacer, literalmente, que nos partamos de risa como si estuviéramos viendo un programa de Martes y Trece o Cruz y Raya. Mucho sentido del humor, no exento de la parodia de películas clásicas, y conjugado con una fina ironía es lo que va a contener a montones este divertidísimo «The Bard's Tale». Para ello su adaptación a nuestro idioma será muy importante y, sin duda, todo un desafío.

Un juego que si bien técnicamente no parece capaz de competir con los grandes del género, sí que tiene visos de convertirse en un título interesante gracias a su peculiar –y divertida– forma de entender el rol. Pronto lo comprobaremos. **M.J.C.**



CARCAJADAS SIN MEDIDA



¡QUÉ DESPARRAME! **Aunque el propio autor, Brian Fargo, ha confesado que mientras han programado este "remake" mucha gente externa al estudio no tenía muy claro si su humor iba a ser bien recibido, a nosotros nos ha convencido. El guión es magnífico, la música muy divertida y el conjunto para troncharse. Veremos qué pasa cuando esté en castellano.**



Dark Age of Camelot

La leyenda se hace realidad

Tras la muerte del rey Arturo poderosos magos celtas, feroces vikingos y caballeros defensores de Camelot se reúnen, y no para tomar unas cañas precisamente... ¡Decide tu bando porque aquí las tortas se dan sin preguntar!

- Género: **Rol online**
- Estudios/Compañía: **Mythic Entertainment/GOA**
- Distribuidor: **Virgin Play**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Abril 2005**
- ***www.camelot-europe.com***

LAS CLAVES

- Disfrutarás junto a miles de jugadores del mejor rol online.
- Tendrás la posibilidad de crear hasta 8 personajes distintos por servidor.
- Podrás elegir entre 3 reinos, 18 razas y más de 40 clases para tu personaje.
- Su apartado gráfico será espectacular.
- Incluirá las cinco expansiones del juego.
- Estará totalmente traducido al castellano.
- Un complejo sistema de comercio te permitirá crear poderosos artefactos.

PRIMERA IMPRESIÓN

El rol online más divertido. Los tres reinos enfrentados (RvR) le dan un giro original al género.

Han pasado ya tres años desde que «Dark Age of Camelot» (DAoC), creado por Mythic Entertainment, apareció en el mercado. En ese tiempo no ha dejado de hacer méritos para ganarse un puesto entre los grandes de su género: 185.000 jugadores inscritos, un original planteamiento del sistema de rivalidades entre jugadores y cinco expansiones a sus espaldas lo convierten en uno de los juegos de referencia dentro del rol online persistente (MMORPG). Y ahora llega a nuestro mercado en su versión más completa y totalmente traducido al castellano. ¡Imposible no caer en la tentación! Y es que «Dark Age of Camelot» nos traslada a un mundo de fantasía medieval en que el rey Arturo ha muerto y el reino de Albion, con capital en Camelot, se ve amenazado por sus dos reinos vecinos, Midgard e Hibernia. Y aquí tendrás que tomar la primera decisión: ¿con qué reino vas a jugar?

El bando es crucial porque determinará las razas disponibles, aunque no las clases, a la hora de configurar a tu personaje. Pero antes de estar preparado para acercarte a la guerra deberás entrenar tus habilidades y tendrás que enfrentarte a todo tipo de "quests" con grandes territorios, personajes no jugadores (PNJ), monstruos y criaturas fantásticas, e incluso mazmorras que, gracias a la técnica de las zonas "a medida" *(instanced content),* adaptarán automáticamente sus misterios a tu nivel.

LOS TRES REINOS

En el juego podrás además tener tu propia casa y, por supuesto, comerciar con otros jugadores;

¿Sabías que...

... cada reino se inspira en leyendas antiguas: el ciclo artúrico, las creencias celtas y la mitología escandinava?



▶ Elige un reino y defiéndelo hasta la muerte contra el resto de jugadores de otros bandos.



▶ Podrás explorar vastos territorios en los que encontrarás todo tipo de personajes.



¿A qué se parece?

Everquest II

■ El planteamiento es similar, pero aquí la curva de aprendizaje es mucho más corta.

Lineage II

■ El combate entre jugadores (PvP) es el eje sobre el que giran ambos títulos.



▶ La ambientación de los tres reinos está cuidada al detalle.



▶ Podrás escoger caras y peinados, según la raza que elijas.



***Sumérgete en el mundo fantástico* de los Caballeros de la Mesa Redonda y defiende tu reino de las invasiones**

pero si algo hará único a «Dark Age of Camelot» será su tratamiento del combate entre jugadores (PvP), aquí englobado en una feroz guerra entre reinos.

Albion es el reino del desaparecido rey Arturo y en él las clases guerreras y las dedicadas a la magia están más equilibradas. Los guerreros más poderosos los encontrarás en Midgar, reino de los vikingos, mientras que en Hibernia, tierras celtas, vivirán los mejores magos.

Una vez hayas creado a un personaje en un servidor y hayas elegido un reino te identificarás tanto con él, que incluso no podrás hablar con los jugadores de otros reinos, ni crear en ese servidor personajes que no pertenezcan al elegido.

Esta parte, en la que podrás participar cuando el nivel sea el adecuado, será la que probablemente te proporcione la mejor diversión, ya que podrás conquistar fortalezas o capturar reliquias en batallas multitudinarias... participar, en definitiva, en una guerra de tomo y lomo en la que los ejércitos están compuestos por jugadores humanos como tú, y en la que tendrás verdaderos enemigos y camaradas. Una auténtica gozada.

LOS TRES REINOS

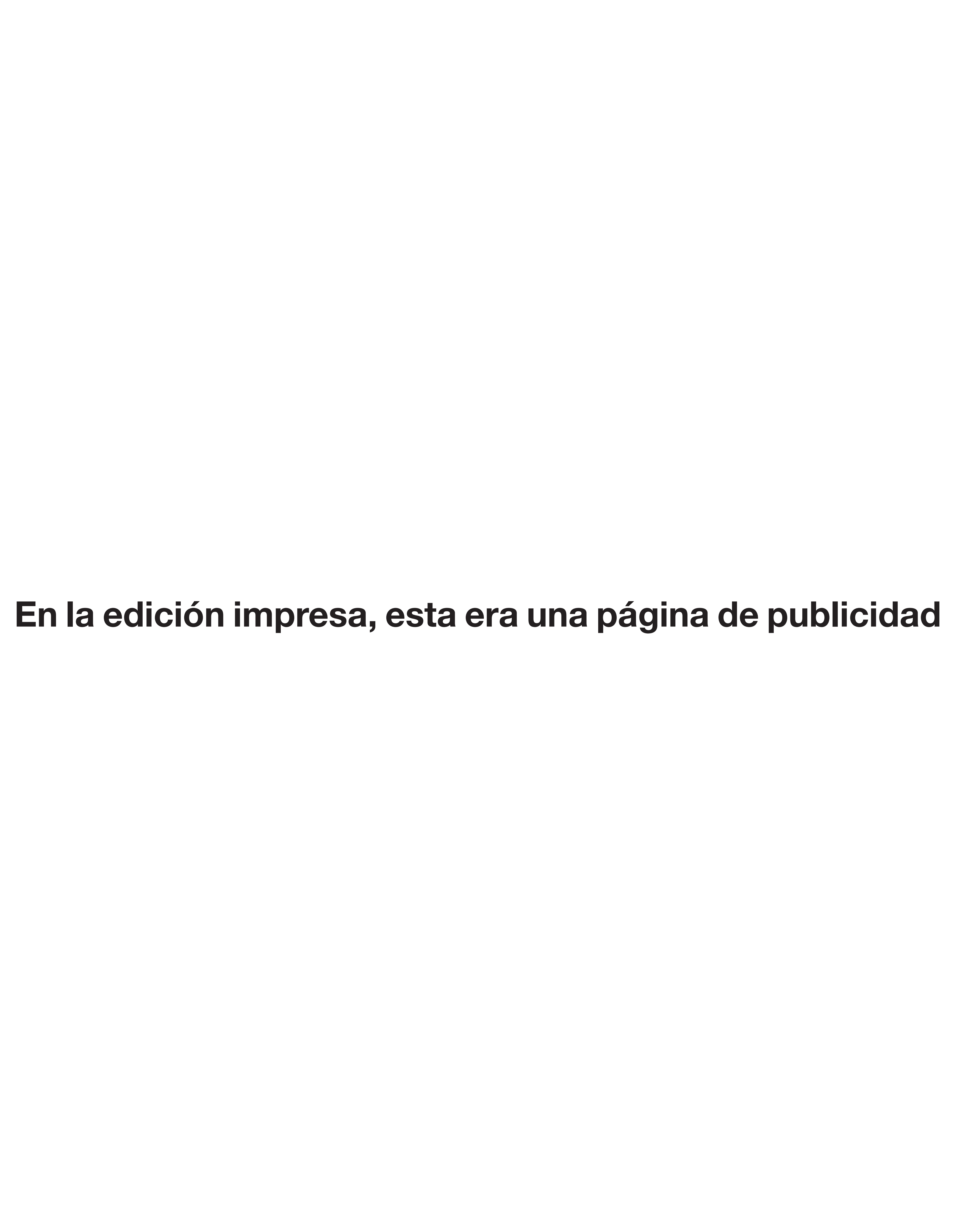
Los gráficos tampoco se quedan atrás. Las mazmorras, las ciudades y las zonas abiertas, serán muy variadas y realistas. Los paisajes, edificios y personajes harán que te sumerjas en la historia, ya que cada uno de los reinos y sus razas tienen características únicas.

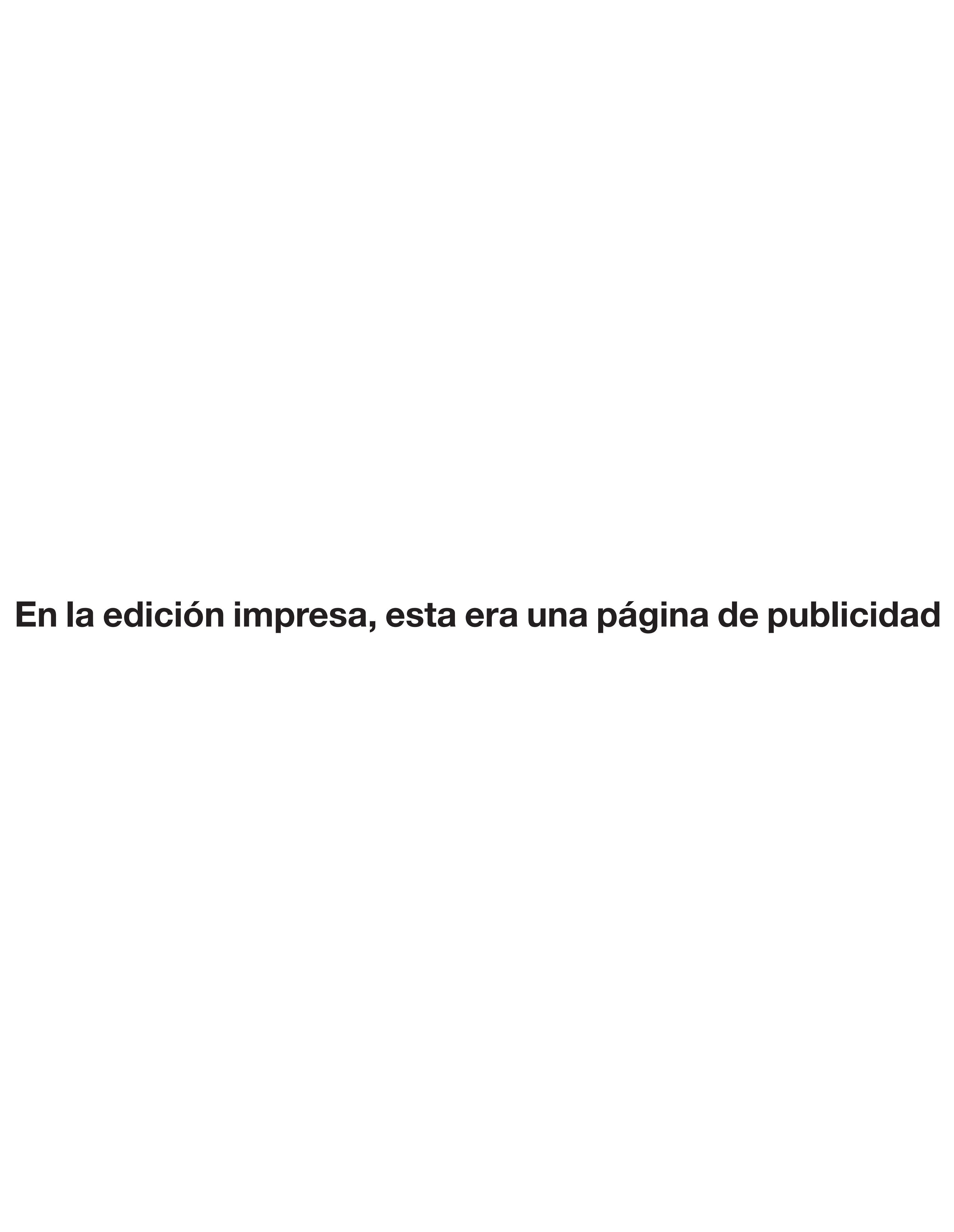
Si a todo eso unimos que el juego llegará a nuestro país totalmente traducido al castellano, resulta fácil entender las ganas que tenemos de ponernos la armadura y salir a la batalla cuanto antes: que nuestro nombre se convierta en leyenda. ■ **D.R.L.**



100% EN CASTELLANO

» SE ACABARON LOS TIEMPOS EN LOS QUE, si no sabías inglés, jugar rol online era equivalente a armarse de diccionario y resignarse a perder el contenido de la mayoría de las misiones o historias. Tras el éxito de las adaptaciones alemana, inglesa y francesa, todo el juego se localizará al castellano. ¡Ya era hora! Esperemos que esto sólo sea el principio...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

CONCURSO

CITY OF HEROES

¡Combate el mal!

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

¡¡Sorteamos!!

El PC ideal para jugar a «City of Heroes»

¡UN PC SUPERHEROICO!
Características

- Asus K8v-SE Deluxe
- Athlon 64 3200 BOX
- HD 120 Gb S-ATA Seagate (2 unidades montados en RAID)
- T-Geforce 6800 GT 256 MB
- DDR 512 Mb 400 Kingston (2 unidades)
- DVD LG 16x48 BUlk Negro
- DVR LG 4163 Doble Capa 16X Negra
- Monitor 17" TFT Videoseven
- Altavoces X-7001 5.1
- Ratón óptico PS2 Negro/plata m06
- Teclado Trust Silverline Direct Acces

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de abril 2005

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **CITYMM** seguido de un espacio y tus datos personales

SMS









Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES.
No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO.
Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO.
Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL.
Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS.
Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA.
Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.





La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.



50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.



80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.



90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



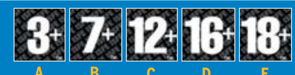
JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

ICONOS PEGI









A B C D E F G H I J K

A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



Sin duda, el mejor

Splinter Cell Chaos Theory

Si ya estás harto de andar por pasillos infestados de bestias y crees que apretar el gatillo compulsivamente no lleva a ningún sitio, tal vez una terapia de infiltración en territorio enemigo, por cortesía del maestro Sam Fisher, sirva para convencerte de que hay vida más allá de «Doom 3».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ubi Soft
- **Distribuidor:** Ubi Soft ■ **Nº de DVD:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ■ **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** ***www.splintercell.com*** Noticias, actualidad del juego, comunidad... Visita interesante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Movimientos básicos:** 10
- **Movimientos avanzados:** 18
- **Armas y accesorios:** 14
- **Movimientos en modo cooperativo:** 9
- **Multijugador:** Sí.
- **Modos multijugador:** Cooperativo y versus

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHZ
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X800 XT 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,4 GHZ
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 64 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

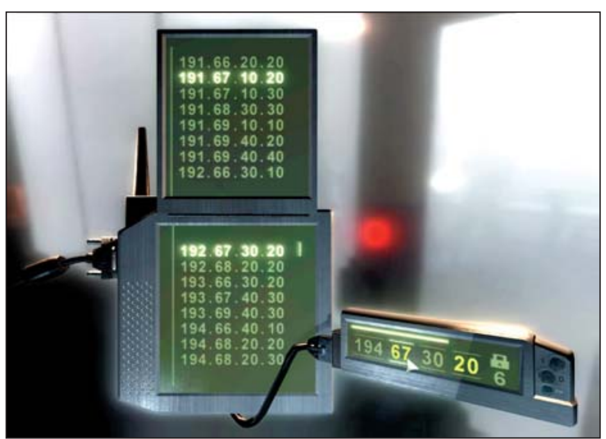
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



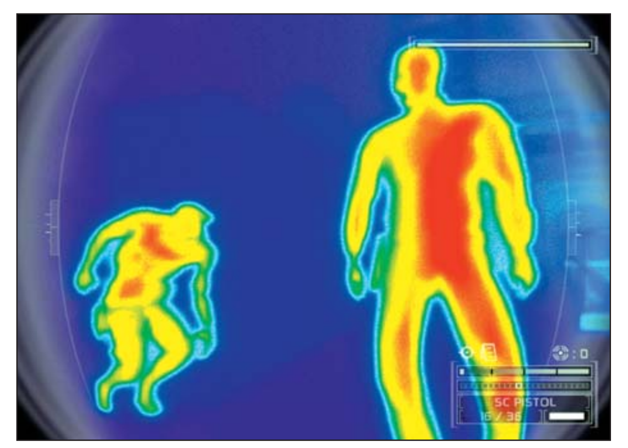
▲ Siempre que dejemos fuera de combate a un enemigo es aconsejable esconder el cuerpo para que otros compañeros no den la voz de alarma.



▲ Sam tendrá que agudizar su ingenio para engañar a los enemigos para que dejen libre el camino hacia nuestro objetivo. Una piedra, una botella o un silbido, pueden auxiliarnos cuando la situación parece desesperada.



▲ Algunas cerraduras cuentan con sofisticados sistemas de seguridad que Sam tiene que reventar gracias a sus dotes de "hacker" informático.



▲ En situaciones de extrema oscuridad las gafas de visión térmica nos delatan cuál es la posición del enemigo para atacarle por la espalda.



▲ Si el enemigo duerme a pierna suelta nuestros pasos deben ser muy pausados para evitar despertarlo.

Por tercer año consecutivo Third Echelon y los malvados del mundo se han reunido alrededor de nuestro PC con la intención de convertir en leyenda al protagonista de la saga «Splinter Cell». Sam Fisher, alias la "navaja suiza" por sus recursos ante cualquier situación, quiere solucionar ahora un nuevo embrollo que tiene como epicentro de sus operaciones al otrora imperio japonés y sus conflictivos vecinos: China y Corea del Norte.

Como siempre, la paz es un frágil hilillo que puede romperse en cualquier momento y, por eso, antes de que las armas truenen, Sam tendrá que abortar el proceso de la forma más sutil posible. Es decir, metiendo la cabeza en la organización criminal y, desde dentro, acabar con la amenaza que se cierne sobre el mundo.

Sam Fisher, el rey del sigilo, vuelve a las andadas con más trucos que nunca y un nuevo modo multijugador

La referencia

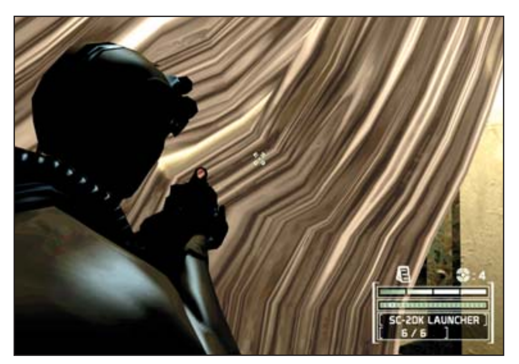
Splinter Cell Pandora Tomorrow

- **En ambos es necesario pasar desapercibido** a los ojos del enemigo.
- **El apartado gráfico** en esta tercera parte marca las diferencias gracias a sus enormes posibilidades.
- **Ambos juegos son muy lineales,** aunque en esta tercera entrega han conseguido camuflarla con ramificaciones dentro de cada escenario.

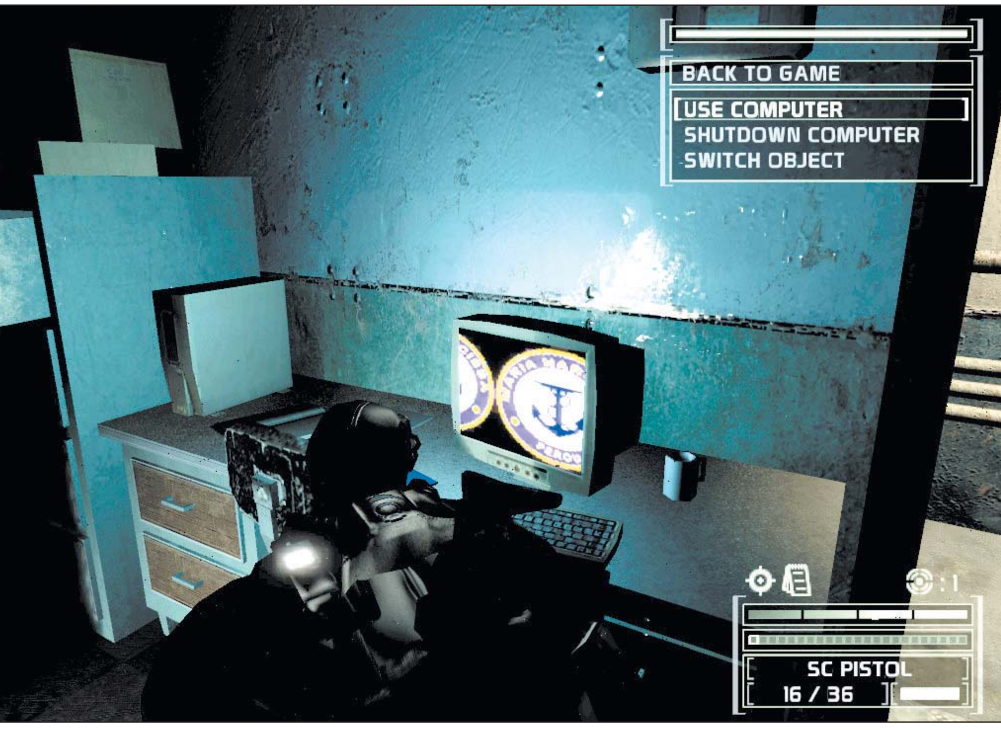
ARMAS QUE NO SE VEN

Sam es testarudo en su forma de afrontar las misiones y sigue poniendo el acento en obligarnos a pasar desapercibidos ante los ojos del enemigo. La infiltración es, por tanto, el objeto de nuestras acciones y la forma de ►►





▲ La cortina plástica de una ducha puede ser el parapeto ideal desde el que atacar a un enemigo sin que nos vea.



▲ Muchos de los objetivos de Sam pasan por entrar en los ordenadores y descargar la información que en ellos se almacena. Leer todos los mensajes y pruebas que vamos recogiendo ayuda a sumergirnos aún más en los entresijos de la historia.



▲ Cruzar profundos precipicios colgados de la tirolina es una de las especialidades de Sam. Y la publicidad de fondo... un síntoma de su enorme éxito.



▲ Una prueba del sensacional apartado gráfico es el efecto "mojado" que el traje de Sam Fisher muestra cuando nos exponemos a la lluvia.

ENTORNOS CON VIDA PROPIA



NUEVAS POSIBILIDADES. El apartado gráfico de «Chaos Theory» permite amoldar nuestras decisiones al escenario y sus elementos. Ahora, los materiales como telas o plásticos nos permiten actuar sin limitaciones. Por ejemplo, si localizamos a un enemigo con las gafas de visión térmica dentro de una tienda de campaña, podremos dispararle sin que nadie se entere. Máximo realismo.

▶▶ hacerlo, el desafío que nos tendrá entretenidos durante más o menos tiempo.

Para alcanzar esa meta Sam tendrá que valerse de numerosas herramientas. La principal es él; concretamente, la cantidad de acciones que puede llevar a cabo y que le permiten camuflarse en el escenario sin ser visto. No es que sea el hombre araña para trepar por cualquier sitio, pero son tantas las posibilidades que le han conferido los duros entrenamientos que siempre hallaremos una que se amolde a nuestra misión.

Como es lógico, infiltrarse no significa evitar por sistema el enfrentamiento con el enemigo ya que este será casi obligatorio en ciertas ocasiones. Es entonces

El modo cooperativo permitirá a dos jugadores completar, en equipo, todos los objetivos de la aventura

cuando el arsenal entra en juego: las pistolas, fusiles, rifles, machetes o cables ópticos cobran un papel fundamental que, por fortuna, rápidamente se ven eclipsados por otras armas mucho menos sangrientas pero igual de efectivas. Se trata de las sombras y el silencio.

Por vez primera en la saga, Sam debe pasar inadvertido tanto a los ojos como a los oídos del enemigo, escondiéndose en la oscuridad y evitando hacer ruido al disparar o lanzar objetos. Dos medidores, colocados en la parte inferior derecha de la pantalla nos señalarán si estamos lejos de la atención de los guardias y, por lo tanto, de alcanzar los objetivos previstos. Ese lugar del monitor será el más visitado por nuestros ojos que no descansarán de mirar una y otra vez para verificar que estamos realmente a oscuras.

Y es que el uso de las gafas especiales puede despistarnos un poco. No en vano, al activar las de visión nocturna tendremos



▲ Entrar en el Banco de Panamá no es tarea sencilla, sobre todo si el lugar de entrada está protegido por decenas de rayos láser. Si tocamos uno por error todos los guardias del edificio vendrán a por nosotros.



▲ Uno de los dispositivos más usados durante el juego son las gafas de visión nocturna. Con ellas tenemos una superioridad aplastante sobre el adversario.



▲ Las cerraduras nos son un problema para Sam Fischer pero, eso sí, para abrirlas tendremos que demostrar nuestra habilidad en un sencillo minijuego.



▲ Sabemos que es posible interactuar con un objeto determinado porque aparece, al acercarnos, un menú con las acciones posibles.

más opciones de victoria dentro de entornos con extrema oscuridad ya que el enemigo, por regla general, no está tan bien equipado como nosotros. Además de los dispositivos para ver sin luz, existen otros para localizar focos de calor y de energía, por si es necesario cortarla para dejar a "dos velas" a los malos.

ENTRA POR LA VISTA

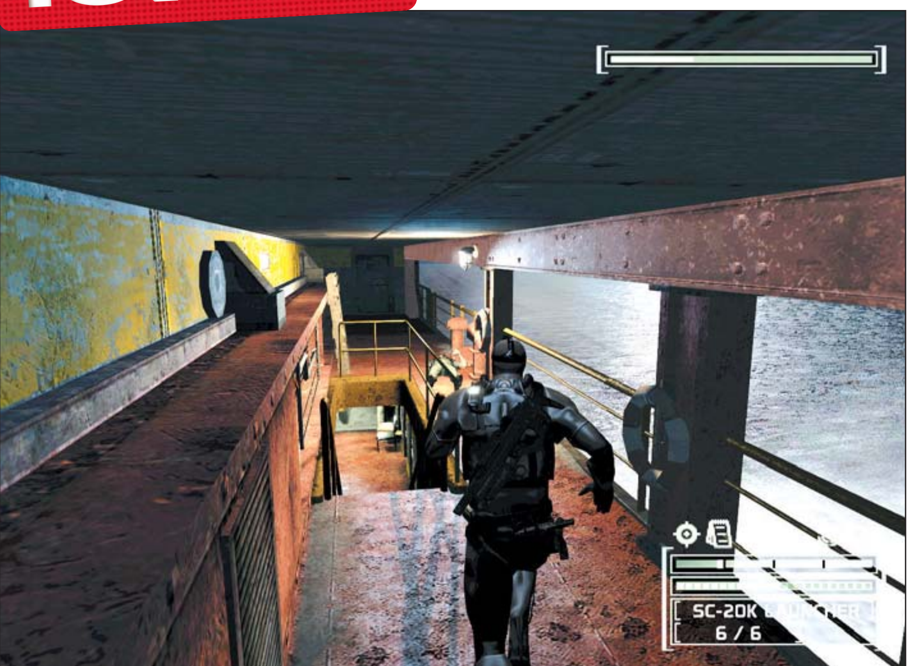
Lo primero que llama la atención nada más entrar en el juego es su remozado aspecto gráfico que, como bien sabes, ha sido desarrollado al margen de los dos primeros títulos de la saga y cuyo proceso ha corrido paralelo. Es en ese primer instante cuando los ojos, casi por instinto, escudriñan cada pixel del monitor buscando novedades.

La primera que encontramos es el grado de detalle alcanzado en las texturas y efectos de luz, que consiguen dar a la escena un matiz realmente impresionante. Esto, que tampoco es nuevo porque ya lo tenemos visto en grandes obras como «Doom 3» o «Half-Life 2», cambia al comprobar que, aplicado a la filosofía «Splinter ▶▶

BÚSCATE UN SOCIO

MULTIJUGADOR COOPERATIVO. Aunque ya se planteó para «Splinter Cell Pandora Tomorrow», no ha sido hasta hoy cuando sus desarrolladores han culminado uno de los modos más originales que podemos ver en un juego: el cooperativo, que permite a dos jugadores conectados a través de una red local o Internet completar todas las fases del juego trabajando en equipo.





▲ La ambientación es uno de los puntos fuertes de «Chaos Theory», tanto por la abundacia como por la variedad de las localizaciones que visitamos a lo largo del juego. Eso sí, todas ellas tienen en común una iluminación oscura y tenebrosa.



▲ La mejor forma de no llamar la atención es no ir dejando "restos" por ahí, así que, ya sabes, cada vez que acabes con un enemigo, cadáver al hombro y, hala, a buscar un lugar discreto donde "deshacernos" de él.

La calidad de los escenarios permite llevar a cabo nuevas estrategias, como disparar a través de una cortina

▶▶ Cell», todo el conjunto gana en ambientación y, por lo tanto, en entretenimiento.

Por desgracia la linealidad de otras entregas de la saga se mantiene, aunque camuflada tras una falsa libertad de movimientos: los mapas son ahora más dispersos y ofrecen ramificaciones pero, al final, debemos completar unos objetivos concretos para alcanzar el final de cada misión y pasar a la siguiente. Para los amantes de la saga «Splinter Cell» estamos ante el mejor juego, con los cambios justos y un motor gráfico que es sencillamente excepcional. Además, los mínimos pero acertados cambios que se han introducido en la forma de jugar le convierten en el mejor de su especie, a años luz de cualquier otro aspirante al título. Palabra de Sam Fisher. ■J.L.S.

Alternativas

• Second Sight
Un juego de acción variada, con fases de infiltración. Menos realista al añadir poderes mentales.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 88

• Half-Life 2
Acción y aventura con un apartado gráfico que quita el hipo. Un peso pesado.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 98



▲ Que Sam elija a veces ocultarse no quiere decir que, llegado el caso, no sea capaz de pegar una buena navajada trapera... ¡Ahora vienes a por más!

¿ASALTO O INFILTRACIÓN?



ELIGE TU EQUIPO. Antes de comenzar la misión podremos escoger entre dos tipos de equipamientos: asalto o infiltración. El primero ofrece más cantidad de munición y armas para afrontar el combate directo, pero el segundo está más centrado en los gadgets tecnológicos al estilo de los del agente 007.

Nuestra Opinión

VIVE EN LA OSCURIDAD. *Conviértete en el agente secreto más famoso del PC y desmantela la red terrorista infiltrándote en territorio enemigo. Y si te detectan, no dudes en liarte a tiros. Soberbio.*



LO QUE NOS GUSTA
- Es muy sencillo de manejar y su argumento es muy absorbente.
- Los gráficos son impresionantes: personajes, escenarios, efectos...
- Añade multitud de nuevos movimientos e ingenios tecnológicos.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Sigue siendo excesivamente lineal y no deja opción a la improvisación.

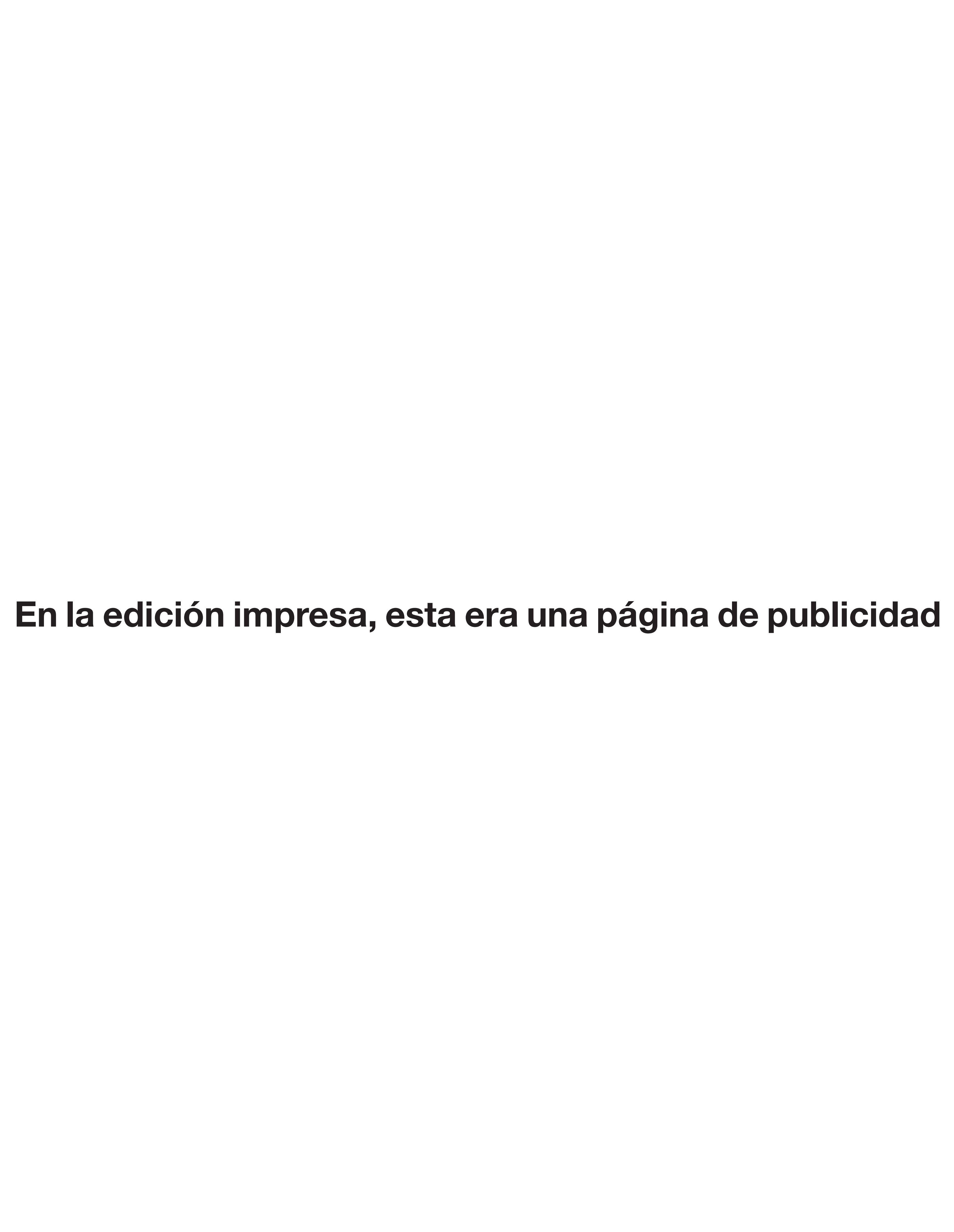
MODO INDIVIDUAL
▶ **PARA QUEDARTE "PEGADO".** *Te atrapará gracias a la genial ambientación y a su desarrollo cien por cien infiltración. El mejor de la serie, sin duda.*

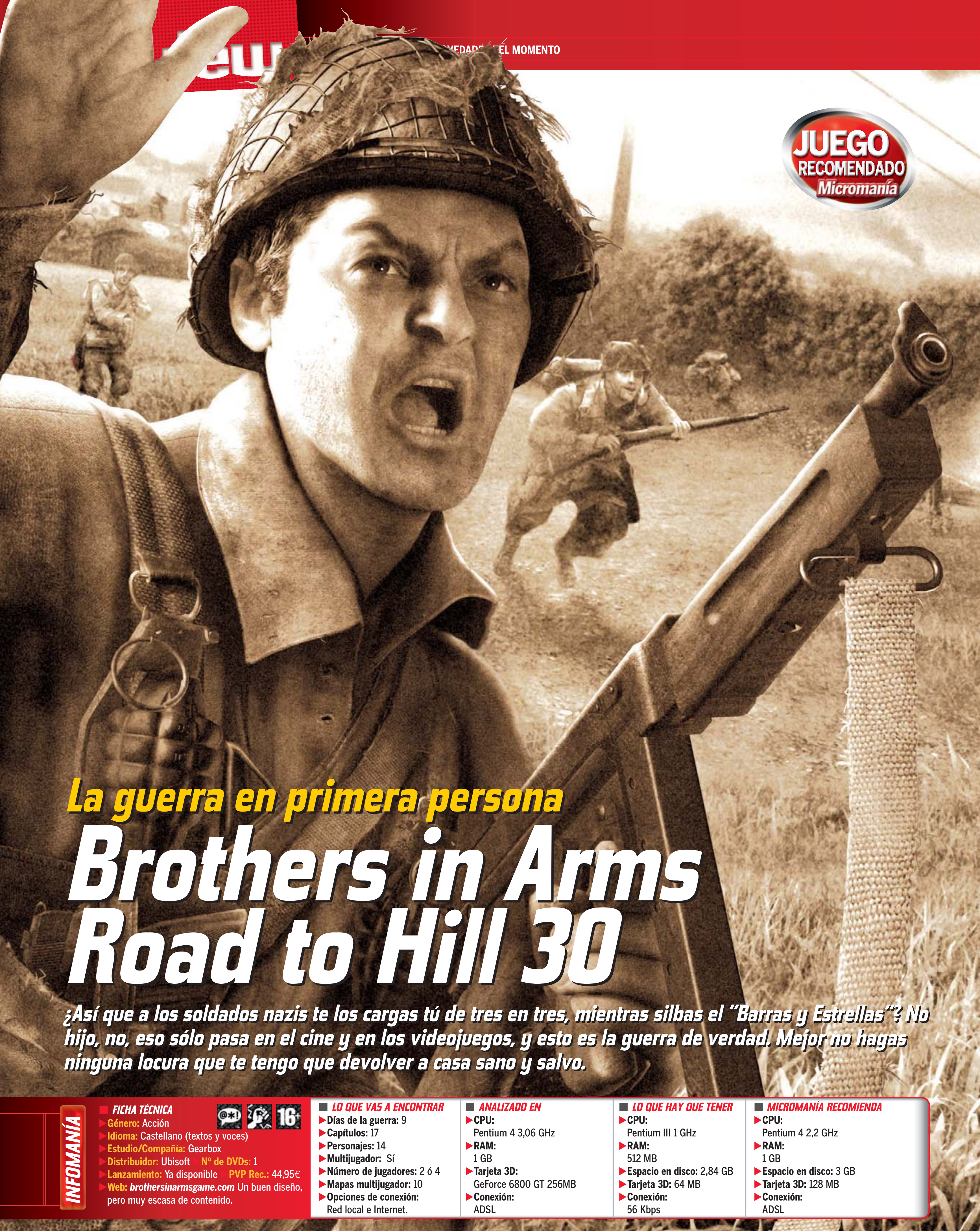


MODO MULTIJUGADOR



▶ **REVOLUCIONARIO.** *Su original concepción del juego en equipo, donde dos "Sam Fisher" deben completar los mismos objetivos, es super adictiva.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



La guerra en primera persona

Brothers in Arms Road to Hill 30

¿Así que a los soldados nazis te los cargas tú de tres en tres, mientras silbas el "Barras y Estrellas"? No hijo, no, eso sólo pasa en el cine y en los videojuegos, y esto es la guerra de verdad. Mejor no hagas ninguna locura que te tengo que devolver a casa sano y salvo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Gearbox
- **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95€
- **Web:** *brothersinarmsgame.com* Un buen diseño, pero muy escasa de contenido.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Días de la guerra:** 9
- **Capítulos:** 17
- **Personajes:** 14
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2 ó 4
- **Mapas multijugador:** 10
- **Opciones de conexión:** Red local e Internet.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,06 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,84 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ El círculo rojo/gris de cada enemigo nos indica la probabilidad de que dispare a nuestra posición. Si prefieres mayor realismo, se pueden quitar.



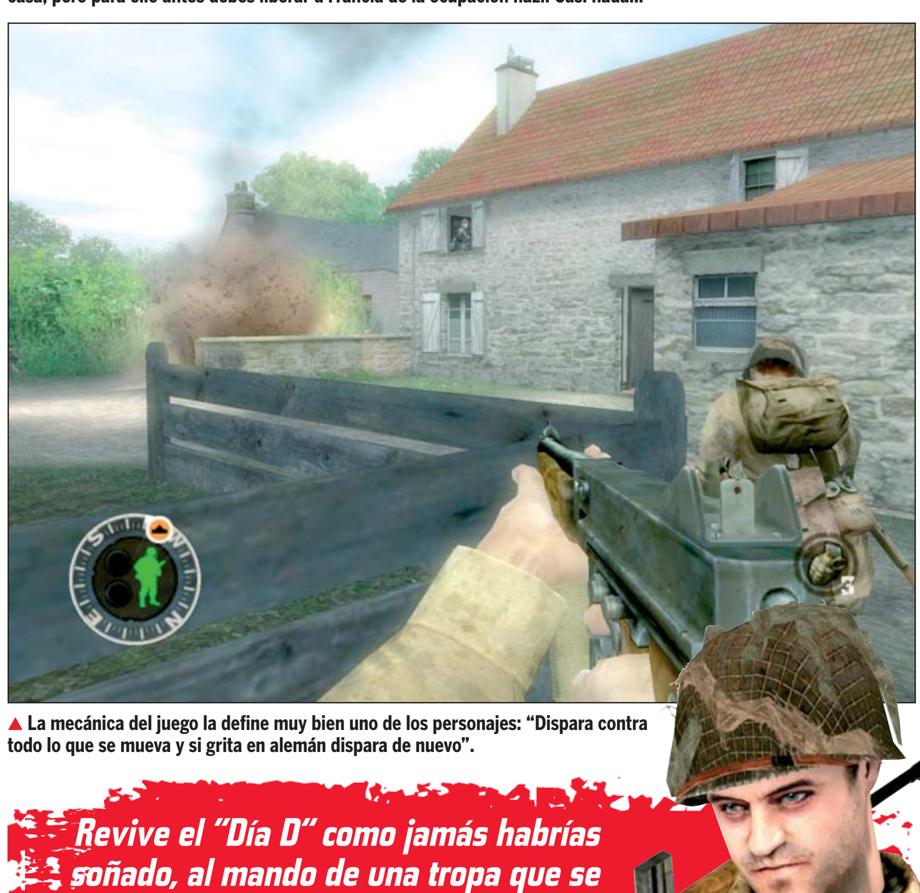
▲ El juego está dividido en nueve días y cada uno de ellos tiene entre uno y cinco capítulos, hasta completar un total de 17 capítulos diferentes.



▲ Entre el arsenal de armas no podía faltar el rifle de francotirador, todo un clásico de la acción bélica en primera persona.



▲ El "día D" ha llegado y se acerca la "Hora H". Tienes que cuidar de que todos tus hombres vuelvan sanos y salvos a casa, pero para ello antes debes liberar a Francia de la ocupación nazi. Casi nada...



▲ La mecánica del juego la define muy bien uno de los personajes: "Dispara contra todo lo que se mueva y si grita en alemán dispara de nuevo".

A estas alturas ya casi hemos perdido la cuenta de los juegos que se centran en la Segunda Guerra Mundial, ya sean de acción o de estrategia. Sin embargo no nos olvidamos de los más importantes, como «Call of Duty», «Day of Defeat» o la saga «Commandos»... Pues bien, puedes ir añadiendo uno más a la lista: «Brothers in Arms: Road to Hill 30». ¿Quieres saber por qué? Pues sigue, que te lo contamos.

¿OTRO MÁS?

«Brothers in Arms» nos ofrece todo lo que podíamos esperar de un juego de acción ambientado en la Segunda Guerra Mundial: americanos, nazis, el Desembarco de Normandía, muchas armas, todas ellas réplicas exactas de las utilizadas en la contienda, muchos enemigos por abatir y horas y horas de frenesí bélico... hasta aquí todo normal. La principal novedad nos llega con la introducción de una nueva vuelta de tuerca en el género, y es la posibilidad de dar órdenes a nuestros aliados sin necesidad de usar un complicado menú, ni de tener que cambiar la vista ni nada parecido, simplemente con una tecla y el ratón. Entendemos que pueda parecer confuso, pero os aseguramos que es genial conseguir, con sólo dos botones, ordenar a los soldados "¡Os necesito allí!", o "¡Fuego a dis- ▶▶

Revive el "Día D" como jamás habrías soñado, al mando de una tropa que se convertirá en tu propia familia

La referencia

Call of Duty

- **Los dos te permiten vivir** en primera persona toda la crudeza y la intensidad de la Segunda Guerra Mundial.
- **En «Brothers in Arms»puedes dar órdenes** y dirigir a tus compañeros, mientras que en «Call of Duty» cada uno va a lo suyo.
- **En «Brothers in Arms» la historia tiene mucho más peso** que en «Call of Duty».





▲ Los gestos de sus caras nos lo dicen todo: nunca es divertido participar en una guerra, ganes o pierdas.



▲ Si utilizas bien el terreno y tus recursos humanos podrás ponerte a la retaguardia de tus enemigos y darles una sorpresita. Haz que tus hombres te cubran, crea una maniobra de distracción y... ¡voilà!: Un nido de ametralladoras menos.



▲ Las misiones son de lo más variadas, desde eliminar todos los enemigos de una zona determinada hasta despejar una zona de aterrizaje.



▲ No eres Rambo, pero como te metas en una situación así te aseguramos que "no vas a sentir las piernas".

FIELES SOLDADOS... Y AMIGOS



NO TE MUERAS, COMPAÑERO. Alguno de tus aliados puede caer fatalmente herido durante una batalla, pero siempre, al final del combate, se recuperan. Sin embargo, algunas veces y como parte de la historia uno de los protagonistas caerá abatido y el grupo tendrá que despedirse de él para siempre. George, muchacho, no te olvidamos...

creción!", o "¡Tomad aquella posición a toda costa!".

Gracias a este sistema de órdenes, el juego deja de ser un "mata y avanza" en favor de la táctica, pero sin perder ni un ápice de intensidad. Por ejemplo, podemos indicar a nuestros subordinados que ataquen a unos alemanes atrincherados para situarnos detrás y acribillarlos por sorpresa. Y esto es una muestra de las muchas aplicaciones, ya que no sólo se puede manejar un grupo de soldados, sino varios, ¡y hasta un tanque!

SOLDADOS HUMANOS

Lo mejor es que estas novedades no vienen así, sin más, sino que se presentan acompañadas por una historia conmovedora, de esas que se recuerdan durante mucho tiempo. Y es que, gracias a «Brothers in Arms» vas a descubrir que los soldados que van a la guerra no son peones enviados allí por una fuerza mayor, sino personas con una vida, un futuro, quizá una familia...

«Brothers in Arms» es la historia de un joven de 24 años, Matt Baker, responsable de trece vidas, de trece futuros. A lo largo de 17 capítulos llenos de misiones muy variadas, vas a ser acompañado por





▲ El realismo y la ambientación de «Brothers in Arms» se llevan la palma: barro en la cara, balas perdidas que te rozan la cara, morteros estallando a tu alrededor.... ¡Esto sí que es la guerra!



▲ No hay vehículos disponibles, pero a veces uno de tus escuadrones es un carro blindado en el que puedes subirte para utilizar su torreta superior. Una combinación devastadora.

Es acción, pero también es táctica. Y vas a tener que usar la cabeza para algo más que para llevar el casco

las mismas caras, cada una con su personalidad propia: Hart, George, Mac, Hassay... y vas a compartir junto a ellos los nueve días que cambiaron el rumbo de la guerra. Suena emocionante, ¿verdad? Pues lo es, sin duda.

¡ESTO ES LA GUERRA!

Veamos, tenemos un sistema de juego innovador y práctico, una historia memorable..., ¿qué nos falta? Pues una ambientación de lujo que nada tiene que envidiar a los momentos más crudos de "Salvar al Soldado Ryan". Bombazos y balas silbando por todos lados, nazis por todas partes, barro y sangre ensuciando nuestra cara mientras intentamos avanzar... vamos, de cine.

Si a esto le sumas unos gráficos de órdago, unos efectos de sonido geniales y un estupendo modo multijugador que funciona con un máximo de 4 equipos guiados por 4 jugadores enfrentados entre sí, o por parejas, el resultado es sin duda uno de los mejores juegos jamás realizados sobre la Segunda Guerra Mundial. ¿El juego de guerra definitivo? Eso, como siempre, tendrás que decidirlo tú. ■D.M.S.

Alternativas

• MoH: Pacific Assault
Otro grandísimo juego de acción, ambientado en la misma guerra, pero en el frente del Pacífico.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 97

• Full Spectrum Warrior
Su sistema de juego tiene puntos en común, pero está ambientado en la actualidad.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 86



▲ Atención a la foto del personaje protagonista (el de abajo a la izquierda). ¡Pero si es clavadito a Brad Pitt, oye! ¿Le habrán pagado "copyrights"?

ACCIÓN TÁCTICA





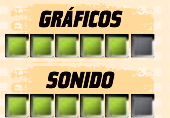
DIRIGE EL COTARRO. Puedes dar órdenes a cada equipo por separado mientras te mueves. Con sólo pulsar una tecla y mover el ratón, el equipo irá al lugar seleccionado y buscará cobertura. Además si haces coincidir el cursor con un enemigo, los soldados abrirán fuego con más intensidad. También puedes ordenar que asalten una posición enemiga, eso sí, ten cuidado de a dónde mandas a tu tropa.

REFLEXIONA, NO TE PRECIPITES. En cualquier momento puedes parar la acción y ver la situación de tus aliados, la tuya propia, la de los enemigos más cercanos y la del objetivo de la misión. Es recomendable que utilices esto con frecuencia para tomar posiciones ventajosas frente al enemigo.

Nuestra Opinión

***ASÍ FUE EL "DÍA D".** Lo hemos visto en cientos de películas y en decenas de juegos, pero nunca lo habíamos vivido con tanto realismo y crudeza. Te podemos asegurar que «Brothers in Arms» es la revolución del género bélico.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO



LO QUE NOS GUSTA

- Pues casi todo: los gráficos, el sonido, la ambientación, la historia, los personajes, el sistema de órdenes...
- El argumento, la mayor de las guerras desde el punto de vista más humano.
- Está traducido y doblado al castellano.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Puestos a poner pegas, los requisitos mínimos son muy altos.

MODO INDIVIDUAL

▶SOBERBIO. Una historia conmovedora en 17 niveles llenos de emociones fuertes. Combina lo mejor de los juegos de acción con un innovador sistema de órdenes.



MODO MULTIJUGADOR



▶AJUSTADO. Siempre se agradece la opción, pero éste es un juego que preferirás jugar solo. Cumple con su cometido, pero 4 jugadores por partida son pocos.

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

Velocidad desbocada

GTR FIA GT Racing Game

Si lo que te gusta es tener cientos de caballos bajo el pie del acelerador te vas a hartar, hasta decir basta, con la descomunal potencia de estos bólidos GT. Para que olvides tu triste utilitario...



▲ **Los tres niveles de dificultad incluidos garantizan que cualquier jugador, sea cual sea su habilidad al volante, puede encontrar un desafío a su medida.**

En el mundillo de la velocidad estamos un poco empachados de juegos de rallies y "tuning", y ya teníamos ganas de echarle el guante a un simulador de competición. Y nada menos que la FIA GT, una categoría en la que constructores como JMB Racing transforman bellos deportivos de serie en una especie de "Mr. Hyde" sobre ruedas con carrocerías sobredimensionadas, alerones de avión y motores hiperalimentados con cilindros y válvulas por doquier para superar los 700 caballos de potencia.

La licencia oficial de la FIA GT convierte al modo de juego "campeonato" en una inmersión a fondo en la competición real, tanto por calendario como por la total fidelidad en coches, pilotos y circuitos. Claro que antes de lanzarse a por el campeonato conviene ir pillándole el truco en el modo de "sesión de entrenamientos libres", o bien en un gran premio individual en el modo "fin de semana".

Pero que no se nos asusten los que pasan página en cuanto huelen a simulación, porque

La referencia



NFS Underground 2

- **Ambos tienen** una jugabilidad extraordinaria para pasar horas y horas pilotando.
- **«GTR» aporta simulación** y realismo, pero también un modo arcade, mientras que «NFS» se concentrá más en el modo arcade para ofrecer diversión directa.
- **Los dos han creado** una gran comunidad de jugadores online.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- **Género:** Velocidad.
- **Idioma:** Textos y voces en inglés.
- **Estudio/Compañía:** SimBin/10TacleStudios
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,94€
- **Web:** ***www.gtr-game.com*** Repleta de información, foros, mods, y comunidad de aficionados.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campeonatos:** FIA GT con licencia oficial.
- **Circuitos:** 11.
- **Número de coches:** Más de 70
- **Modos de juego:** 3
- **Niveles de dificultad:** 3
- **Multijugador:** Sí
- **Conexión:** Internet

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2700+ Athlon 64 3400+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForceFX 5900 Radeon X800
- **Conexión:** Cable 700 Kbps

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 a 1,6 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 a 2,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 Mb
- **Conexión:** ADSL



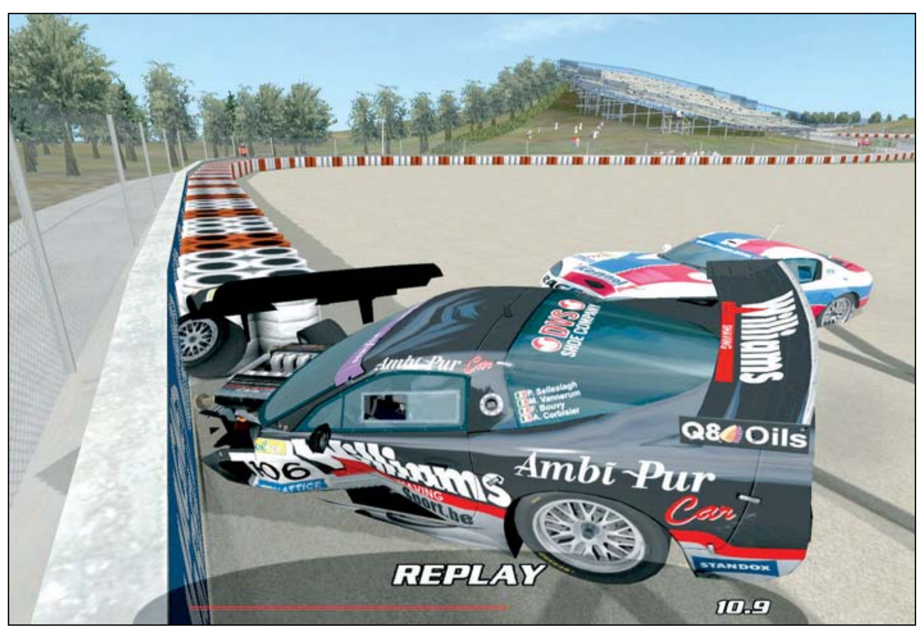
▲ En las cámaras subjetivas se puede girar la vista para echar un vistazo a los lados, no vayamos a acabar estampados contra la valla por un vengativo rival que nos está apretando las clavijas.



▲ Las repeticiones pueden grabarse para presumir de nuestra habilidad.



▲ Tendrás que usar todos los trucos, como ponerte a rebufo para adelantar.



▲ Las deformaciones producidas por las colisiones son alucinantes, con múltiples desperfectos y visualización detallada de abolladuras, el motor, las suspensiones y los discos de freno.



▲ La noche cae durante las 24 horas de Spa para poner a prueba nuestra resistencia y nuestra capacidad de conducción nocturna.

Pilota auténticas bestias de la velocidad con modos de simulación, arcade, o una combinación de ambos

para ponerse al volante de estas colosales máquinas no hay que sacarse la superlicencia de piloto de competición. «GTR» tiene la misma jugabilidad para principiantes o expertos gracias a que sus tres niveles de dificultad —"arcade", "semi-pro" y "simulación"— hacen honor a su nombre. Así, las diferencias entre ellos no se limitan a activar o no las típicas ayudas de control de tracción o cambio automático, sino que cada uno tiene su propio motor de física del control del coche, hasta el punto que parecen tres juegos distintos en uno.

REALISMO Y DIVERSIÓN

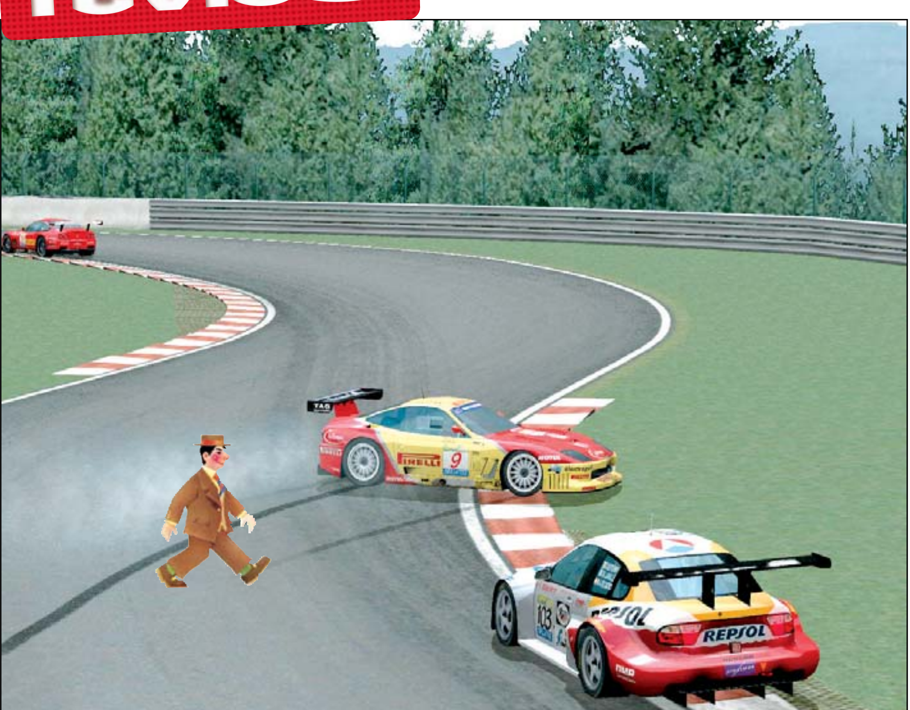
Así, en el modo "arcade" te lo puedes pasar de miedo con el acelerador y el volante sin pensar en los bloqueos de frenada o los derrapes. En el extremo opuesto está el modo simulación, justo lo que anhelan los pilotos curtidos que saben que el pilotaje requiere mucha técnica. Pero el modo de dificultad que más nos ha gustado ha sido el intermedio, "semi-pro", que logra un compromiso perfecto entre realismo y diversión; tendremos que conducir al loro de las pérdidas de tracción, ▶▶

PONTE EL CASCO



LAS FUERZAS G que mueven la cabeza del piloto en las curvas, acelerones y frenazos han sido virtualmente recreadas con el vaivén de la perspectiva de la cámara subjetiva, que también se inclina al entrar en giros cerrados y no para de saltar en las zonas bacheadas del trazado. Sí, es el colmo del realismo, pero puede llegar a marear. Menos mal que es posible regular la intensidad de este efecto según las ganas que tengas de "jarana" durante la carrera.





▲ El asesoramiento de pilotos de la FIA y los datos de telemetría reales han desembocado en una reproducción de las condiciones físicas de los coches como para quitarse el sombrero. Si se descuidan se salen de la pantalla.



▲ Los circuitos reales han sido trasladados casi al milímetro mediante datos GPS.



▲ Para adelantar también hay que echarle bemoles, porque las indecisiones son fatales.



▲ Aprovéchate y pisa a fondo, que no todos los días puedes arremeter contra un Ferrari sin que la broma te cueste una millonada en chapa y pintura.

CON OJOS EN LA NUCA





NO SUBESTIMES A LOS RIVALES, porque la inteligencia artificial es una exhibición de pilotaje agresivo. Como frenes antes te pasarán en las curvas. Y mantén un ojo en la distancia, entre ellos también se dan cera y hay que esquivar los coches cruzados y los restos esparcidos por la pista tras los frecuentes accidentes.

RELÁJATE CON LA IA AUTOMÁTICA que se hará cargo del pilotaje. Vale, no será tan audaz en adelantamientos y tapando huecos, pero viene muy bien para descansar en las pruebas de resistencia como las 24 horas de Spa o para completar la vuelta de reconocimiento.



▶▶ pero éstas se pueden recuperar con un rápido contravolante o jugando con el freno y el acelerador. En resumen, que hay para todos los gustos.

AGÁRRATE A LA SILLA

Además, para que nos creamos que vamos a más de 300 km/h en SimBin se han currado un apartado gráfico de bandera que recrea una sensación de velocidad tan apabullante que nos llevará a pisar más de la cuenta el freno al principio. Los sombreados sobre la pista y los efectos de iluminación recreando la mañana, tarde o noche son alucinantes. El entorno se ha cuidado hasta el mínimo detalle y con una calidad fuera de lo común en el género. Y la fulgurante velocidad está servida por un ingente número de cámaras.

Estamos, sin duda, ante el nuevo referente de la simulación de velocidad, aunque pierde algunos puntos por sus elevados requisitos. Menos mal que hilando fino se puede lograr un buen equilibrio entre gráficos y fluidez. Tampoco nos convence el sistema de sonido; los efectos son geniales, pero el posicionamiento 3D no es correcto y cuando se nos ponen detrás para adelantarnos, los motores suenan por los altavoces frontales cuando sólo debería sonar por los traseros.

Por lo demás, «FIA GTR», además de cumplir con nota en los puntos clave del género, cuenta con múltiples elementos innovadores como la recreación de las fuerzas G en las cámaras subjetivas o la IA automática. Y su mejor virtud es que da en el clavo de la jugabilidad con sus modos arcade y simulación, por lo que no sólo vamos a recomendarlo a los incondicionales del género, sino a todos los que tengan ganas de soltarse el pelo en un circuito de velocidad. ■ **A.T.I.**

Alternativas

• Toca Race Driver 2
Un extraordinario simulador con muchas categorías de competición automovilística.
▶ Más inf. MM 112 ▶ Nota: 90

• FlatOut
Un divertidísimo juego de carreras arcade que, eso sí, tiene una asombrosa simulación física.
▶ Más inf. MM 120 ▶ Nota: 85

Nuestra Opinión



***¡HASTA HUELE A GASOLINA!* Destila automovilismo de competición por los cuatro costados. Visualmente es sensacional, el pilotaje es electrizante y tiene niveles de dificultad para todos los públicos.**

- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DIFICULTAD
- CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La jugabilidad se adapta a todos los estilos y niveles de experiencia.
- Los coches son espectaculares.
- La inteligencia artificial compite como una persona de verdad. Te hará sudar.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Necesita mucha máquina.
- Se podría mejorar el realismo de los accidentes y la calidad del sonido.

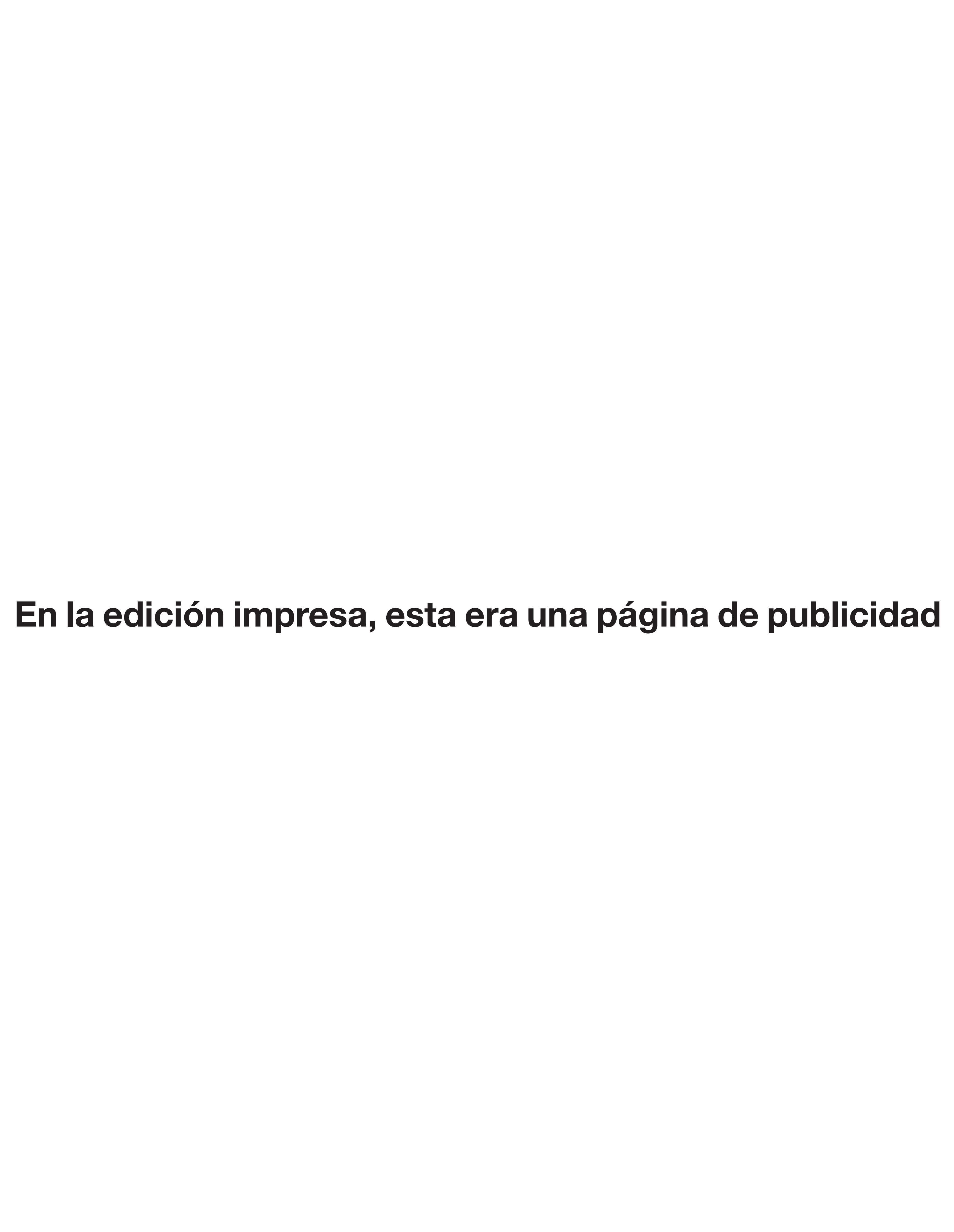
MODO INDIVIDUAL
▶ *PISA A FONDO.* **Es un arcade o un simulador, según el tipo de pilotaje que te apetezca. Y tanto la IA como el motor gráfico son de fábula.**



MODO MULTIJUGADOR



▶ *UNA GRAN COMUNIDAD* **de jugadores ya disfrutan con carreras y campeonatos de categoría. Y como los servidores son europeos, se conecta de maravilla.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Desparrame en la facultad!

Los Sims 2 Universitarios

Expansión para Los Sims 2

Aún no nos hemos repuesto del juego y ya tenemos aquí la primera expansión. Y, mucho ojo, que la cosa va de estudiantes universitarios desvariando en juergas por los colegios mayores y..., bueno, sí, también estudian en los ratos libres.

Una de las ideas que ha introducido la segunda parte de «Los Sims» es la de que la vida tiene épocas distintas con necesidades y deseos diferentes: la niñez, la adolescencia, la madurez, la vejez... ¿Y la juventud?, dirán algunos. Bueno, hombre, tampoco hay que ponerse así que la cosa tiene remedio. Porque para eso están las expansiones, ¿no?

«Los Sims 2 Universitarios» ofrece la posibilidad de estudiar una carrera, lejos del hogar familiar y para ello se ha creado un nuevo concepto de "barrio", el campus, y una nueva edad, la juventud.

La expansión incluye tres campus distintos para que los asocies a tu gusto a cada uno de los tres barrios originales de «Los Sims 2». Los campus reproducen toda la vida de una universidad americana: casas baratas para estudiantes, residencias y mogollón de zonas comunes para pasarlo bien, como las casas de las fraternidades, el gimnasio o los cafés.

El acceso a la universidad es muy sencillo: o bien coges a cualquier sim adolescente de tu barrio y lo trasladas a la universidad o bien creas un sim universitario directamente en el campus. Además, también puedes agru-

> La referencia

Los Sims 2

- **Ambos títulos** se juegan de la misma manera: un simulador social en el que debemos gestionar una o varias vidas.
- **«Universitarios» se integra** en «Los Sims 2» permitiendo que tu familia envíe a sus hijos a la universidad e incluso consiga becas.
- **«Universitarios» añade nuevas** zonas, nuevos objetos y nuevas posibilidades de interacción.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Estrategia/Simulación
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Maxis / Electronic Arts
- **Distribuidor:** EA España **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 34,95 €
- **Web:** *thesims2.ea.com/about/ep1_index.php* De momento no ofrece más que información básica.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 2.
- **Universidades prefabricadas:** 3
- **Carreras:** 11
- **Casas prefabricadas:** + 30
- **Zonas ocio:** + 20
- **Sims estudiantes editados:** + 20
- **Editor:** Sí, personajes, unidades domésticas, campus, terreno.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium IV, 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** 56k

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 Mhz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB + 3,6 GB de «Los Sims 2»
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ Vive la locura universitaria juvenil: monta un grupo de música, liga en la biblioteca o hazte con un trabajillo en la cafetería del campus. Y cuando acabes la carrera, tendrás acceso a nuevos y mejores trabajos.



▲ Sí, los punkies también juegan al ajedrez. Y consiguen puntos de lógica.



▲ Si lo que te mola es la música, ¿por qué no te montas un grupo?



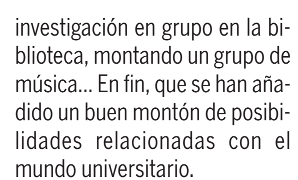
▲ Entrar en una fraternidad no es fácil. En este caso es necesario conseguir que los niveles de relación con sus miembros alcancen unos mínimos. Merece la pena intentarlo porque en las fraternidades se pasa tela de bien.



▲ Mucho cuidado con tus amistades en la residencia. El sitio es grande, pero no tanto como parece, y al final todo se termina sabiendo...



Matricúlate en la universidad y vive toda la locura de la juventud... ¿Serás un león de discoteca o un empollón?



par a varios estudiantes en unidades domésticas y jugar con todos a la vez como una familia.

LOCA JUVENTUD

En cualquier caso, al final, lo que tienes es un joven universitario loco de ganas por vivir a tope que, por supuesto, tiene su aspecto particular y sus propios deseos y miedos (¿has probado a correr desnudo por los pasillos de tu colegio mayor?).

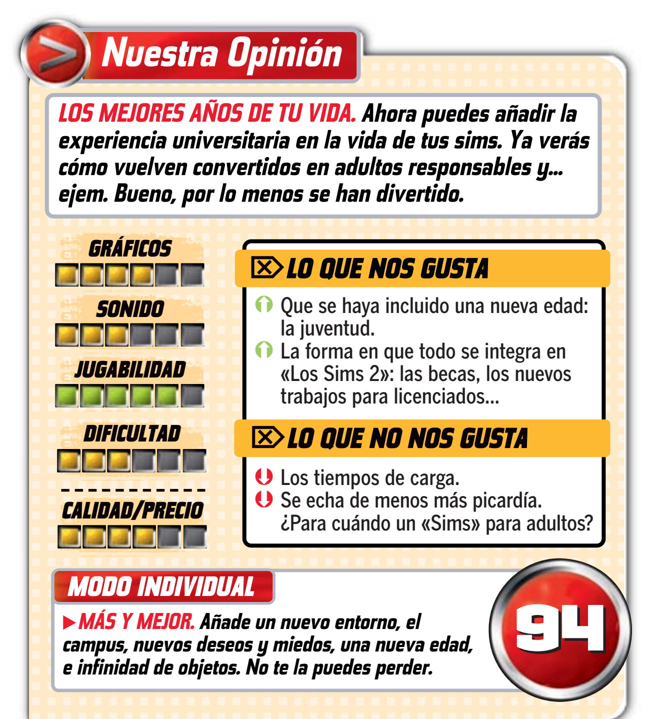
Una vez en la universidad, la vida no es muy complicada. Lo primero que hay que hacer es elegir la especialidad entre las once disponibles. Luego conviene asistir a clase, hacer los trabajos y superar el examen correspondiente a cada uno de los cuatro cursos. Puedes ganar dinero dando clases o trabajando por horas. Y luego, por supuesto, divertirte: intentando ingresar en una fraternidad, ligando en la cafetería, haciendo un trabajo de investigación en grupo en la biblioteca, montando un grupo de música... En fin, que se han añadido un buen montón de posibilidades relacionadas con el mundo universitario.

Pero todo tiene su fin, y una vez superados los exámenes, volverás a tu barrio, listo para incorporarte a la vida madura. Eso sí, el haber estudiado tiene su recompensa y como licenciado tendrás acceso a nuevos trabajos, mucho mejor pagados. ¿Merece o no merece la pena pasar por la universidad? ■L.E.C.

Alternativas

• Singles ¿En tu casa o en la mía?
Un planteamiento similar, centrado en las relaciones personales.
▶ Más inf. MM115 ▶ Nota: 76

• Playboy The Mansion
Una mezcla entre «Los Sims» y un tycoon, con toda la salsa de vivir la vida de Hugh Hefner.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 80



Nuestra Opinión

LOS MEJORES AÑOS DE TU VIDA. *Ahora puedes añadir la experiencia universitaria en la vida de tus sims. Ya verás cómo vuelven convertidos en adultos responsables y... ejem. Bueno, por lo menos se han divertido.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Que se haya incluido una nueva edad: la juventud.
- La forma en que todo se integra en «Los Sims 2»: las becas, los nuevos trabajos para licenciados...

LO QUE NO NOS GUSTA
- Los tiempos de carga.
- Se echa de menos más picardía. ¿Para cuándo un «Sims» para adultos?

MODO INDIVIDUAL
▶ **MÁS Y MEJOR.** *Añade un nuevo entorno, el campus, nuevos deseos y miedos, una nueva edad, e infinidad de objetos. No te la puedes perder.*

94



El poder de la mente

PSI-OPS The Mindgate Conspiracy

Si alguna vez te has preguntado cómo sería tener poderes mentales ahora puedes averiguarlo, pero en vez de doblar cucharas, que no veas luego cómo se pone tu madre, se trata de doblar enemigos. Mucho más divertido, dónde va a parar...

La referencia

Second Sight

- **En ambos casos** se trata de acción en tercera persona, en la que controlamos un personaje con grandes poderes mentales.
- **En los dos la acción se combina** con puzzles, que tenemos que resolver usando nuestras habilidades especiales.
- **Los dos son espectaculares,** aunque quizá la referencia sea un poco más impresionante.

Si crees que ya lo has visto todo en lo que se refiere a juegos de acción... pues, oye, puede que estés en lo cierto. Pero bueno, aunque «Psi-Ops» tampoco sea la revolución hecha juego, el caso es que tiene algunos aspectos muy interesantes que no puedes dejar de conocer. ¿Quieres saber cuáles? Pues no tienes más que seguir leyendo.

TIROS Y PSIQUE

«Psi-Ops» es un juego de acción en tercera persona en el que no sólo disponemos de las armas estándar de toda la vida –pistolas, metralletas, escopetas...–, sino también de útiles poderes mentales. Nuestro papel es el de Nick Scryer, un agente Psi al que le han borrado la memoria para que pueda infiltrarse en "El Movimiento", una organización paramilitar liderada por "el General". Poco a poco, y gracias a una bella agente doble, Nick irá recuperando la memoria y también sus enormes poderes Psi, entre los que figuran la telequinesis (muy útil para mover objetos, aplastar enemigos contra las paredes, utilizar cajas para elevarse...), el control mental, la visión remota o la pyroquinesis

Todos estos poderes los iremos descubriendo poco a poco a lo largo de las ocho fases del

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Midway/Zoo Digital
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 35,95 €
- **Web:** ***www.psiopsgame.com*** Un diseño sobresaliente y con mucha información, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Armas:** 8
- **Poderes Mentales:** 6
- **Tipos de enemigos:** 4
- **Enemigos Finales:** 6
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1024 MB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9800 PRO 128 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 2 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Ábrete paso entre las filas de "El Movimiento" utilizando tus poderes mentales o, si todo lo demás falla, a tiro limpio. El caso es acabar con todo bicho viviente que se interponga en tu camino.



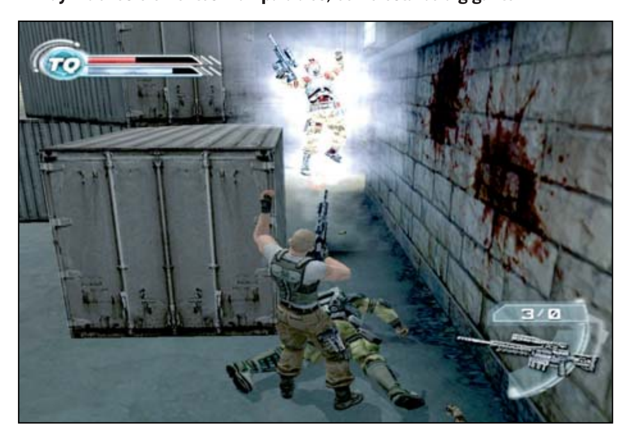
▲ Uno de los aspectos más espectaculares del juego son los enemigos finales. No podrás usar sólo las balas para acabar con monstruos como este, así que, ¿qué tal un poco de piroquinesis? ¡Arde engendro, arde!



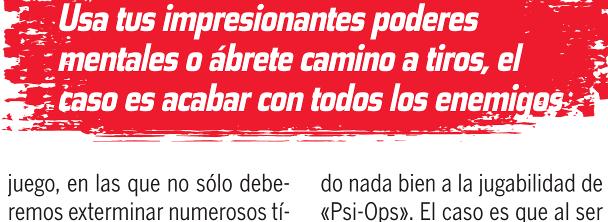
▲ El "TKsurfing" te permite llegar a donde los pies no te llevan.



▲ Hay muchos elementos manipulables, como esta bola gigante.



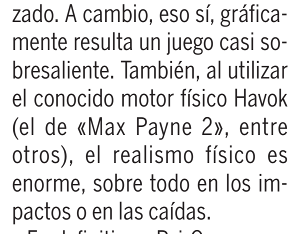
▲ ¿Para qué malgastar balas cuando puedes empotrar a tus enemigos contra la pared? ¡Y además tenemos graffitis instantáneos!



juego, en las que no sólo deberemos exterminar numerosos títeres del Movimiento o superar puzzles pensados para que nos estrujemos el coco (y nunca mejor dicho), sino que también tendremos que enfrentarnos a otros agentes Psi, con poderes mayores incluso que los nuestros, en épicas batallas con gigantescos objetos volando por los aires.

DE LA CONSOLA AL PC

Eso sí, si quieres llegar a dominar todas las habilidades vas a necesitar mucha práctica, y es que el salto al PC desde su origen "consolero" no le ha sentado nada bien a la jugabilidad de «Psi-Ops». El caso es que al ser un juego concebido para jugar con pad, el personaje no responde al movimiento del ratón igual que en cualquier otro juego de acción y como encima no existe la opción de jugarlo con este periférico, el follón está garantizado. A cambio, eso sí, gráficamente resulta un juego casi sobresaliente. También, al utilizar el conocido motor físico Havok (el de «Max Payne 2», entre otros), el realismo físico es enorme, sobre todo en los impactos o en las caídas.

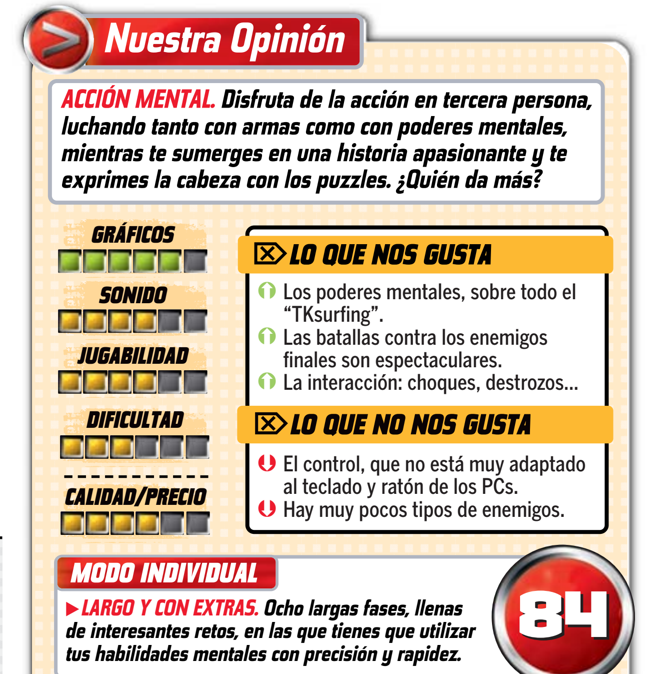


En definitiva, «Psi-Ops» es un juego que, sin ofrecer nada especialmente nuevo, combina elementos ya probados de una manera impecable y te introduce en un entorno en el que puedes sentirte amo y señor de todo. ¿Aceptas el reto? ■ **D.M.S.**

Alternativas

• Half Life 2
Acción de lujo con una historia que comparte elementos: Clonación, un futuro decadente...
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 98

• The Suffering
Otra gran historia y con una enorme dosis de acción, aunque mucho más terrorífica.
▶ Más inf. MM 121 ▶ Nota: 83



Nuestra Opinión

ACCIÓN MENTAL. *Disfruta de la acción en tercera persona, luchando tanto con armas como con poderes mentales, mientras te sumerges en una historia apasionante y te exprimes la cabeza con los puzzles. ¿Quién da más?*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Los poderes mentales, sobre todo el "TKsurfing".
- Las batallas contra los enemigos finales son espectaculares.
- La interacción: choques, destrozos...

LO QUE NO NOS GUSTA
- El control, que no está muy adaptado al teclado y ratón de los PCs.
- Hay muy pocos tipos de enemigos.

MODO INDIVIDUAL
▶ **LARGO Y CON EXTRAS.** *Ocho largas fases, llenas de interesantes retos, en las que tienes que utilizar tus habilidades mentales con precisión y rapidez.*

84

Acción endemoniada

Constantine

Esto de poder ver a los demonios aunque intenten esconderse puede llegar a ser muy peligroso. A la que te descuidas acabas en el infierno peleando con ellos y, claro, luego a ver cómo te quitas el pestazo a azufre de la gabardina...

Los demonios tienen que estar en el infierno, al menos eso nos enseñan desde que somos pequeñitos. Pero, ¿qué pasa cuando deciden darse un paseo por la tierra y liarse a matar al personal? Pues que tiene que entrar en acción John Constantine, un héroe oscuro y misterioso que, además de protagonizar la película de cine en la que se inspira este juego, es el protagonista de "Hellblazer", un cómic de terror de bastante éxito. El caso es que este individuo está encarnado en el cine por Keanu Reeves y a él es, ni más ni menos, a quien controlamos en este trepidante juego de acción en tercera persona.

COMBATIR EL MAL

El amigo Constantine es un detective con un don muy especial: puede ver a los demonios. Por eso, cuando de repente descubre que la tierra está siendo invadida por una legión de estos seres, decide devolverlos al averno a donde pertenecen. Y para ello lo mejor es agarrar su arsenal de armas místicas (pistolas encantadas, agua bendita e, incluso, una ametralladora de clavos) y liarse a tiros con ellos por diversos escenarios a cual más oscuro y escalofriante.

Por suerte Constantine también ha aprendido algunos conjuros mágicos que le vienen genial, como lanzar rayos sobre los monstruos o exorcizar a las víctimas que caen bajo su influjo.



Max Payne 2

- **Los dos nos ofrecen acción en tercera persona,** pero en uno combatimos criminales y en el otro demonios del averno.
- **La ambientación de cine negro** de la referencia contrasta con la película de terror que nos cuentan en «Constantine».
- **Técnicamente «Max Payne 2» es más realista** y espectacular que «Constantine».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Estudio/Compañía:** SCI Games
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 41,95 €
- **Web:** ***www.constantinegame.com/*** Muy bonita de diseño, pero con poca información sobre el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 1 (individual)
- **Personajes:** 1 (Constantine)
- **Artefactos sagrados:** 8
- **Encantamientos:** 6
- **Monstruos:** 14 tipos
- **Niveles de juego:** 14
- **Extras:** entrevistas, vídeos, cómics
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5600 128 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,5 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** No requiere

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** No requiere



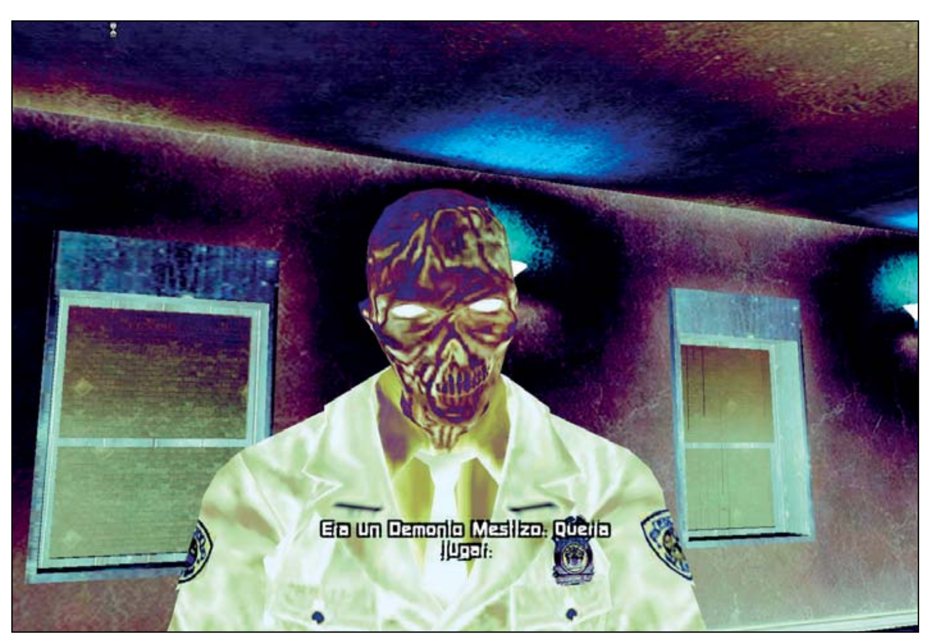
▲ Ponte en la piel de Keanu Reeves y enfréntate a engendros infernales en este juego inspirado en la reciente película "Constantine". Combate sin descanso a balazos y conjuros y disfruta de su acción frenética y su sencillo desarrollo.



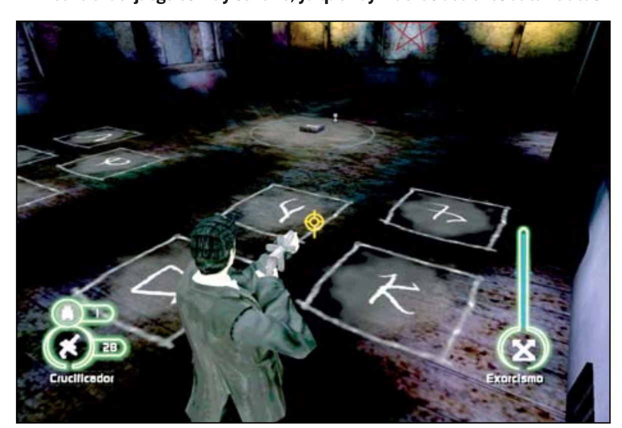
▲ El propio Keanu Reeves es el protagonista del juego. El parecido es notable.



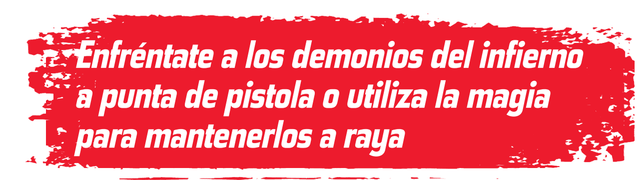
▲ El control del juego es muy sencillo, ya que hay muchas acciones automáticas.



▲ Desde que nació, Constantine tiene el poder de la "visión verdadera", que le permite ver a los demonios disfrazados. ¡Puajj, pues casi preferimos no verlos! ¡Qué miedito madre!

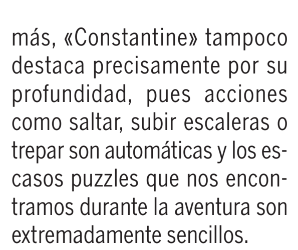


▲ Hay algunos puzzles de escasa dificultad que no ayudan mucho a dar profundidad al juego, pero, eso sí, divertido es un rato.



Para poner en práctica todo este enorme despliegue arcano contamos con unos impresionantes escenarios que mezclan localizaciones cotidianas, –como un bloque de apartamentos o callejones oscuros– con otras sobrenaturales a las que podemos viajar, en algunas fases, mediante un conjuro.

La ambientación resulta así, sin duda, el punto fuerte de «Constantine», muy conseguida tanto a nivel sonoro como visual, con entornos escalofriantes que te incitan a jugarlo con la luz apagada. Aunque no ofrece terror puro, sí que te dará algún que otro sobresalto y desde luego resulta muy emocionante de jugar.



POCO PROFUNDO

No obstante, aunque visualmente es un juego resultón, tanto los personajes como los fondos presentan una cierta falta de detalle que disminuye su atractivo. Además, «Constantine» tampoco destaca precisamente por su profundidad, pues acciones como saltar, subir escaleras o trepar son automáticas y los escasos puzzles que nos encontramos durante la aventura son extremadamente sencillos.

En cualquier caso, se trata en conjunto de un juego muy divertido y que te engancha casi sin darte cuenta. Si te gusta la acción sin complicaciones y no pides un apartado técnico espectacular, tienes una cita con Constantine... en el infierno. ■ M.J.C.

Alternativas

• Painkiller
Acción frenética en primera persona que también está ambientada en el infierno.
▶ Más inf. MM 112 ▶ Nota: 90

• Silent Hill 4
Una aventura en toda regla, con ambientación muy macabra y mucho más terrorífica.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 82



Nuestra Opinión

ACCIÓN TERRORÍFICA. *Toma el lugar de Constantine y utiliza artefactos arcanos y magia para devolver a los monstruos al infierno. Si te va la acción sin descanso, con este juego te divertirás como un demonio.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La parafernalia ocultista de Constantine: muñecos vudú, armas benditas, conjuros de exorcismo... ¡Ni el padre Karras, vamos!
- La ambientación del juego, ¡de miedo!

LO QUE NO NOS GUSTA
- Gráficamente no luce demasiado.
- Le falta algo de profundidad, ya que muchas acciones son automáticas.

MODO INDIVIDUAL
▶ **TE ATRAPA PESE A SU SENCILLEZ.** *La ambientación, la historia, la acción y el carisma de su protagonista hacen que te enganche sin que te des cuenta.*

82

Una galaxia para ti solito

X2: La Amenaza

Hace mucho tiempo, en un mercado de juegos muy lejano, existían los simuladores espaciales que eran muy populares. Pero, de repente, todo acabó y nada más se supo de ellos... ¡hasta que apareció este juego!



▲ Visualmente el juego es todo un espectáculo, con unos gráficos repletos de detalles. La banda sonora, además, tampoco se queda atrás.

La verdad es que ya echábamos de menos un simulador espacial a la antigua usanza, de esos como «Privateer» o «Elite», con un universo repleto de historias, acción y objetos para comerciar. Aunque con cierto retraso –en otros países lleva casi un año a la venta– «X2 La Amenaza» viene a llenar ese vacío. ¿Lo habrá conseguido?

LIBERTAD TOTAL

«X2 La Amenaza» te mete en la piel de Julián, un hábil piloto espacial que se encuentra preso por robar una nave. Tras pasar una temporada a la sombra comienza a prestar sus servicios para la corporación TerraCorp y, ya de paso, aprovecha para limpiar su maltrecha imagen.

A partir de este planteamiento el juego nos va enfrentando a una sucesión de misiones de todo tipo. Las primeras son bastante sencillas, del tipo "ir a un sector y contactar con una persona concreta", pero poco a poco las posibilidades van aumentando exponencialmente. Conoces nuevas razas, personajes, historias, luchas y un sinfín

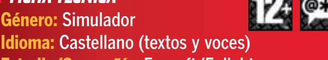


La referencia

Freelancer

- ▶ **Los dos son simuladores espaciales** que destacan, sobre todo, por su libertad de acción.
- ▶ **«X2» es más complicado de manejar** pero, a cambio, ofrece la posibilidad de crear tu propio imperio galáctico.
- ▶ **En «X2 La Amenaza» no se incluyen opciones multijugador,** mientras que en «Freelancer» sí que podías combatir contra tus amigos.

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA
- Género: Simulador
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Egosoft/Enlight
- Distribuidor: LudisGames — Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible — PVP Rec.: 19,95 €
- Web: *www.elinght.com/x2/* Muy completa y con una gran comunidad de jugadores de todo el mundo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Modos de juego: Campaña y simulador
- Razas: 10
- Naves: 64
- Armas: Más de 20
- Mejoras para la nave: 5
- Multijugador: No

ANALIZADO EN
- CPU: Athlon 64 3000+, Pentium 4 2,6 GHz
- RAM: 1 GB
- Tarjeta 3D: Radeon 9600 Pro, GeForce FX 5700

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 128 MB
- Espacio en disco: 1,1 GB
- Tarjeta 3D: 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Pentium 4 2 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 1,1 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB



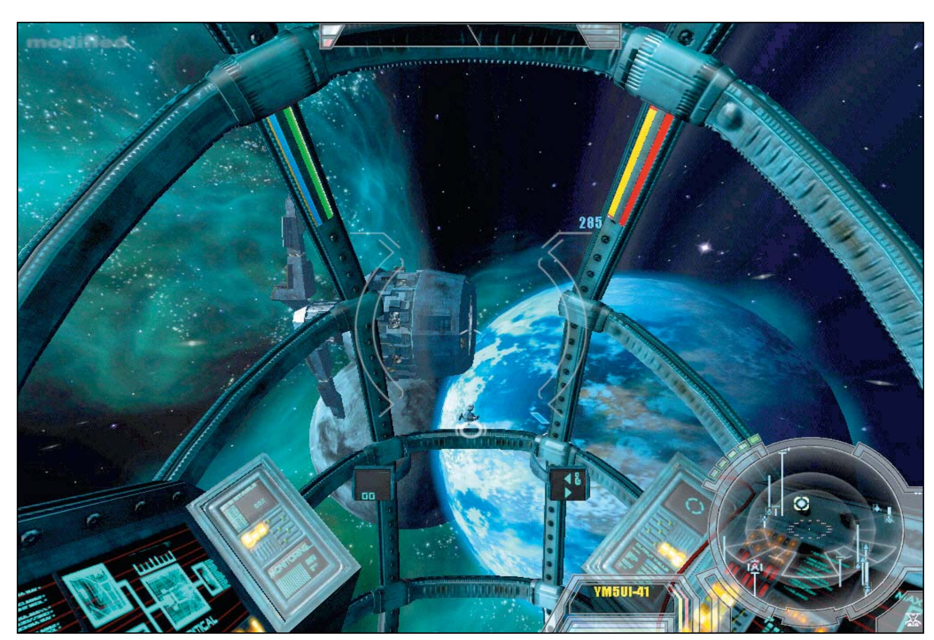
▲ Recuperando el estilo de viejos clásicos del género, como «Elite» o «Wing Commander», en «X2 La Amenaza» podemos comerciar por toda la galaxia, dedicarnos al pillaje o, mejor, construir nuestro propio imperio.



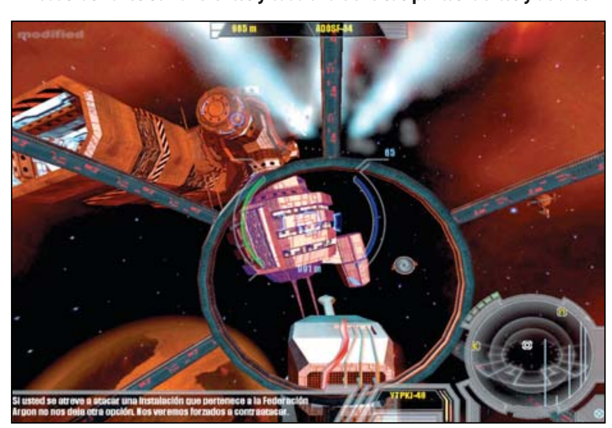
▲ Se incluyen un montón de secuencias y diálogos para ilustrar la historia.



▲ Todas las naves son diferentes y cada una tiene sus puntos fuertes y débiles.



▲ Aunque el control de las naves es sencillo acceder a todas las opciones de comercio, navegación o comunicación, puede resultar un poco engorroso, sobre todo al comenzar a jugar.



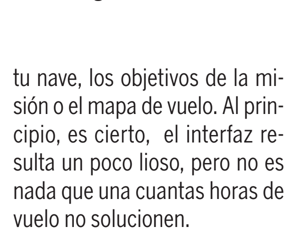
▲ Si quieres hacerte rico nada mejor que dedicarte al comercio. La lista de productos con los que podemos negociar de planeta en planeta es enorme.

Entra en un universo en el que puedes hacer de todo: luchar, comerciar o incluso crear tu propio imperio

de secretos, todo ello, además, dentro de una enorme libertad de acción, que es sin duda la característica más impactante del juego. Y es que aunque es cierto que hay una línea argumental, también puedes dejarla de lado y explorar el universo comerciando, escapando de la ley, amasando dinero o, incluso, creando tu propio imperio de fábricas. Hay tantas cosas por hacer que no te aburrirás durante meses.

JUGABILIDAD DURA

Dejando a un lado sus inmensas posibilidades no conviene olvidar que «X2 La Amenaza» es un simulador; y bastante bueno, por cierto. Hay muchos tipos de naves, cada una con su propio estilo de pilotaje, que pueden ser mejoradas con diferentes armas y blindajes. El control es muy completo y en todo momento tenemos acceso a toda la información necesaria, como la carga de

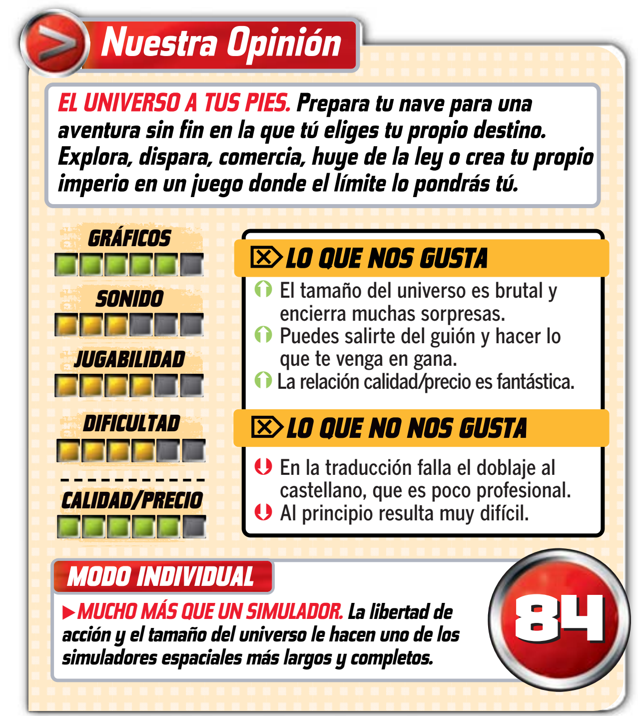


tu nave, los objetivos de la misión o el mapa de vuelo. Al principio, es cierto, el interfaz resulta un poco lioso, pero no es nada que una cuantas horas de vuelo no solucionen.

Por lo demás, el resto de aspectos cumplen con nota, especialmente los gráficos y la música, que sólo se ven empañados por un doblaje algo "robótico". Y es que «X2 La Amenaza» es sin duda el simulador espacial más logrado de los últimos tiempos y además a un precio estupendo. ■ **J.M.H.**

Alternativas

- ***Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed***
  Pilota un caza estelar en este gran juego de rol online.
  ▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 85
- ***Nexus: The Jupiter Incident***
  Un gran juego de estrategia ambientado también en el espacio.
  ▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 85



Nuestra Opinión

***EL UNIVERSO A TUS PIES.* Prepara tu nave para una aventura sin fin en la que tú eliges tu propio destino. Explora, dispara, comercia, huye de la ley o crea tu propio imperio en un juego donde el límite lo pondrás tú.**

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El tamaño del universo es brutal y encierra muchas sorpresas.
- Puedes salirte del guión y hacer lo que te venga en gana.
- La relación calidad/precio es fantástica.

LO QUE NO NOS GUSTA

- En la traducción falla el doblaje al castellano, que es poco profesional.
- Al principio resulta muy difícil.

MODO INDIVIDUAL

***▶MUCHO MÁS QUE UN SIMULADOR.* La libertad de acción y el tamaño del universo le hacen uno de los simuladores espaciales más largos y completos.**

84

¡A vengar al fútbol español!

UEFA Champions League 2004-2005

Ni Madrid, ni Barcelona, ni galácticos ni la madre que los... Este año han pintado bastos para los equipos españoles en la Champions. ¿Vas a permitir que esto se quede así? ¡Para eso tienes este juego!



▲ **El juego ofrece un área de visión recortada por lo que la espectacularidad se ve disminuida. Por suerte las cámaras pueden regularse en altura y profundidad.**

Ya hemos jugado en ligas de todo el globo, disputado campeonatos europeos y hasta mundiales, pero parece ser que todavía no ha llegado la hora de colgar las botas. ¿Y qué mejor excusa para volver a los terrenos de juego que disputar la competición de clubes más importante del Viejo Continente? Si siempre soñaste con ganar la Champions, ahora tienes la oportunidad.

FÚTBOL POR OBJETIVOS

Teniendo en cuenta el escaso tiempo transcurrido desde el lanzamiento del último «FIFA» es posible que muchos penséis que estamos ante el mismo juego al que se le ha aplicado un pequeño "lifting" superficial con nuevos fichajes, equipos y poco más, pero afortunadamente «UEFA Champions League 2004-2005» incluye novedades suficientes como para que podamos alejar las "sospechas" de nuestras mentes.

Una de las más interesantes es sin duda el nuevo Modo Temporada, basado en la consecución de misiones. ¿Misiones en un



Pro Evolution Soccer 4

- **Se trata de jugar al fútbol** en los dos casos y los dos poseen un enorme realismo.
- **Aunque con menos modos** de juego diferentes, «UEFA Champions League» ofrece un modo de objetivos totalmente original.
- **«UEFA Champions League» incluye licencias** de más equipos y jugadores reales que las que podemos encontrar en la referencia.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (3+)

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** EA Sports/Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.uefachampionsleaguegame.ea.com/* Muy completa y en todos los idiomas que puedas imaginar... menos en castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Temporada, Champions, Partido rápido, Ida y vuelta, Torneo y Situación
- **Número de equipos:** 239
- **Número de misiones:** 50
- **Secretos bloqueados:** 25
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2-4

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 3000+ Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

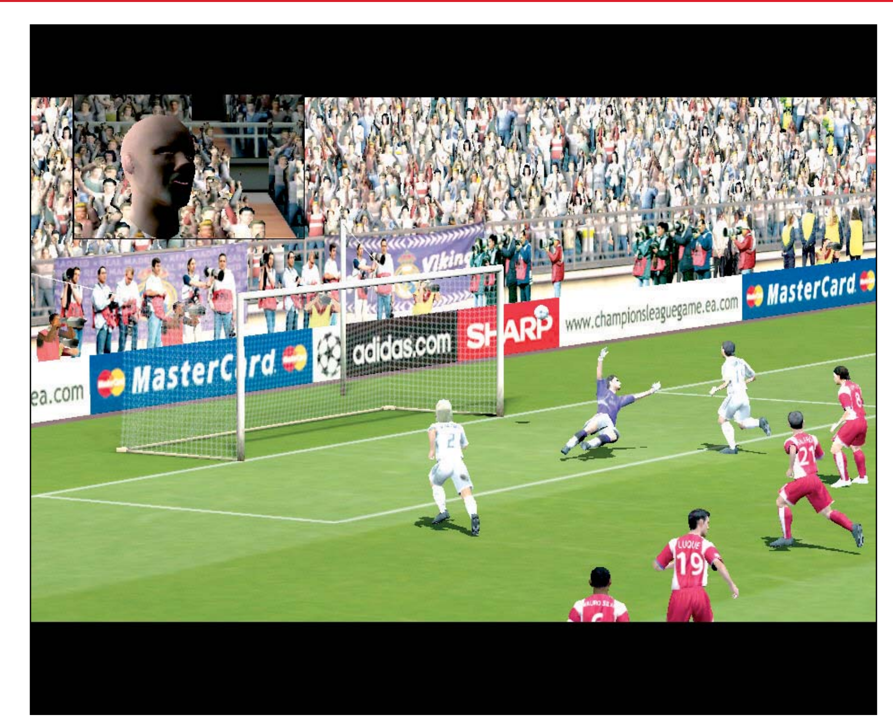
LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 700 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 740 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56,6 Kbps

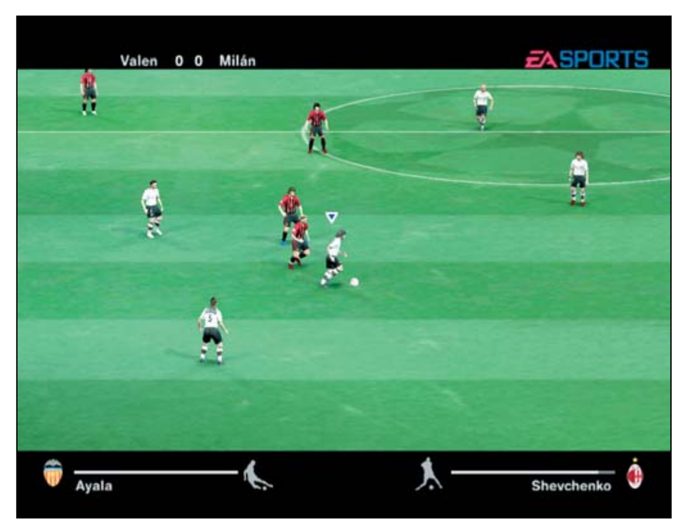
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,6 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ Disputa la competición de clubes más importante del mundo y demuestra a tu presidente lo bueno que eres en el terreno de juego. Y más te vale aplicarte porque si no te quedarás sin gloria o, peor aún, sin empleo.



▲ No hay tantos equipos y ligas como en «FIFA 2005» pero, a cambio, ofrece mejoras que afectan al realismo de los partidos y, sobre todo, un nuevo modo Temporada.



▲ Puedes embarcarte en el torneo con cualquier equipo de las ligas más importantes de Europa.



▲ Al igual que haces cuando creas un jugador puedes personalizar el aspecto del entrenador.



▲ Al igual que en «FIFA 2005» el realismo está patente en todas y cada una de las jugadas. Desmarques, pases al hueco, regates, tácticas del fuera de juego...

Lleva a tu equipo a lo más alto de la Champions League obedeciendo siempre los deseos del presidente

juego de fútbol? Sí, como lo oyes. Imagina que fichas por un club cualquiera de una de las mejores ligas del continente, y que su presidente, con un poco de mala gaita, todo hay que decirlo, te va proponiendo retos semana tras semana, como ganar por más de dos goles, mantener tu portería a cero, o jugar con la táctica impuesta por él. Y es que aquí no vale únicamente con ser un "crack" en el campo, también debes jugar al gusto del "presi". Y más te vale que aciertes con los nuevos fichajes si no quieres engrosar las listas del paro.

PARECIDO, NO IGUAL

Pero las novedades no se acaban aquí, ya que incluso en el propio simulador se nota una ligera renovación respecto a lo visto en «FIFA 2005». Tanto la IA como la disposición táctica de los jugadores sobre el campo han sido retocadas para hacerlas más reales, se han incluido nuevas jugadas ensayadas, más y mejores animaciones, nuevos comentarios y, sobre todo, un control sobre los jugadores más rápido e intuitivo. No es una renovación drástica, sino una evolución destinada a potenciar el realismo en todos los niveles.

Esta renovación esconde también algún que otro "pero" que empaña ligeramente el resultado final. El más sangrante está en una reducción del área de visualización de los partidos en favor de informaciones como el marcador, el tiempo de juego, y la actitud de los jugadores. Una decisión extraña, cuando la información podría haberse superpuesto sobre el campo como en los demás juegos de fútbol.

Eso sí, "peros" aparte, «UEFA Champions League» presenta suficientes aspectos originales respecto a «FIFA 2005» como para tener una identidad propia y muy interesante. Lo peor, claro, es tener que rascarnos los bolsillos cada cuatro meses para disfrutar de unas cuantas novedades. A este paso vamos a acabar "caninos". ■ **J.M.H.**

Alternativas

• FIFA 2005
Uno de los mejores simuladores de fútbol, con excelentes gráficos y una base de datos enorme.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 93

• TCM 2005
Un mánager genial que además puede fusionarse con «FIFA 2005» para jugar los partidos.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 90



Nuestra Opinión

***LA COMPETICIÓN MÁS EXIGENTE.** Gana la Champions, el sueño de cualquier entrenador o futbolista, siguiendo las normas del presidente del club y demostrando tu habilidad en el campo. No será fácil, pero sí muy divertido.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El modo Temporada basado en misiones es original y te pica.
- El realismo. Se respira el ambiente "Champions" por los cuatro costados.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Ver el partido "recortado" le quita mucha espectacularidad al asunto.
- Si ya tienes el último FIFA, 50€ es un precio alto respecto a las novedades.

MODO INDIVIDUAL
***▶ FÚTBOL PRESIDENCIAL.** El realismo del simulador, junto al nuevo modo de juego Temporada basado en misiones, convencerán a todos los amantes del fútbol.*
85

MODO MULTIJUGADOR
***▶ EL DEPORTE GLOBAL.** Hasta que conectas es un poco engorroso pero la base de datos de equipos contra los que jugar es enorme. No te faltarán rivales.*
80



Doble aventura psicópata

Still Life

La referencia

CSI Miami

- **En ambos se trata de investigar y resolver un crimen,** usando para ellos las herramientas de la aventura clásica: diálgos, puzzles, pistas...
- **«Still Life» se desarrolla a la vez en el presente y en el pasado,** mientras que la referencia es totalmente actual.
- **En «Still Life» nos cuentan una única historia.** «CSI», en cambio, está dividido en cinco capítulos.

Si ya es difícil resolver un caso de homicidios múltiples, ¡imagínate dos! Demonios, parece que le gente no tuviera otra cosa que hacer que asesinarse. A lo mejor esta vez haber visto todos los capítulos de "CSI" no nos va a valer de mucho...

Aunque las aventuras gráficas supusieron un género que brilló con luz propia en los 80 y 90 ya no son muchas las compañías que se deciden a sacar títulos de este género. Incluso algunos juegos de gran renombre se quedan en el tintero, como pasó con las secuelas de «Full Throttle» y «Sam & Max». No obstante aún quedan valientes que siguen alimentando la sed de los aventureros empedernidos. Y así surge «Still Life» un juego que sigue los cánones más clásicos del género.

UNA DE PSICÓPATAS

Y como toda buena aventura, «Still Life» va respaldada por una buena historia, la de Victoria McPherson, una agente del FBI que investiga el asesinato en serie a cargo de un psicópata que ahoga a sus víctimas y luego las apuñala. El juego empieza tras la quinta víctima, cuando Victoria, que pasa unos días en casa de su padre, descubre, entre las pertenencias de su abuelo, investigador privado en los años 30, un diario que relata un caso muy similar al que le ocupa y que, poco a poco, le pondrá sobre la pista del asesino actual.

Esto provocará que debas resolver ambos casos en paralelo, controlando a Victoria en el Chi-

INFOMANÍA

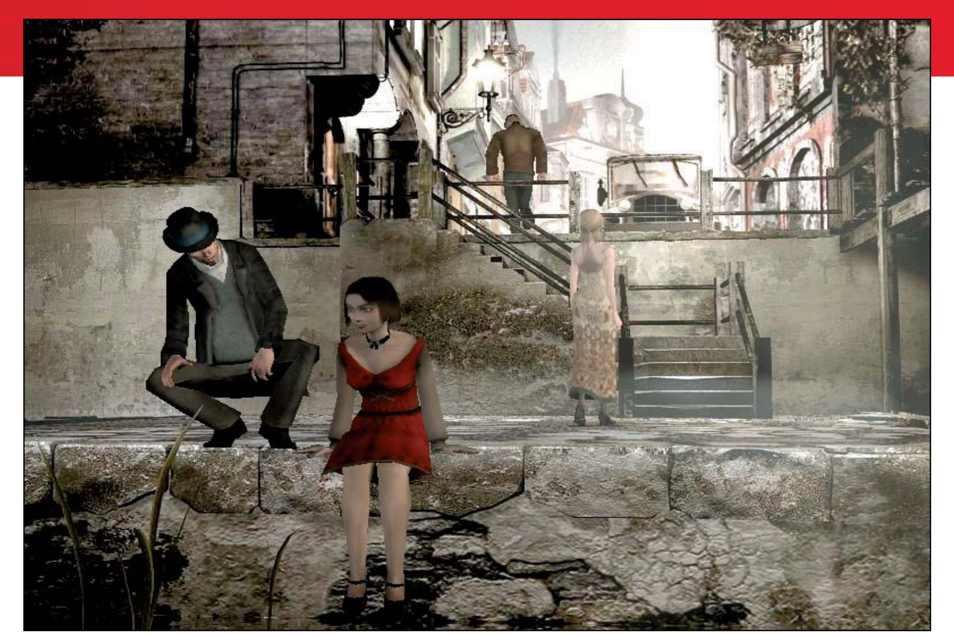
FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Microïds/Zoo Digital
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Marzo **PVP Rec.:** 39,95
- **Web:** ***www.stilllife-game.com.*** Mucha información aunque no está en español.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Localizaciones:** 17
- **Personajes:** Más de 20
- **Puzzles:** 9
- **Capítulos:** 7
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1024 MB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9800 Pro
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 750 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** No requiere

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,6 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1,3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** No requiere



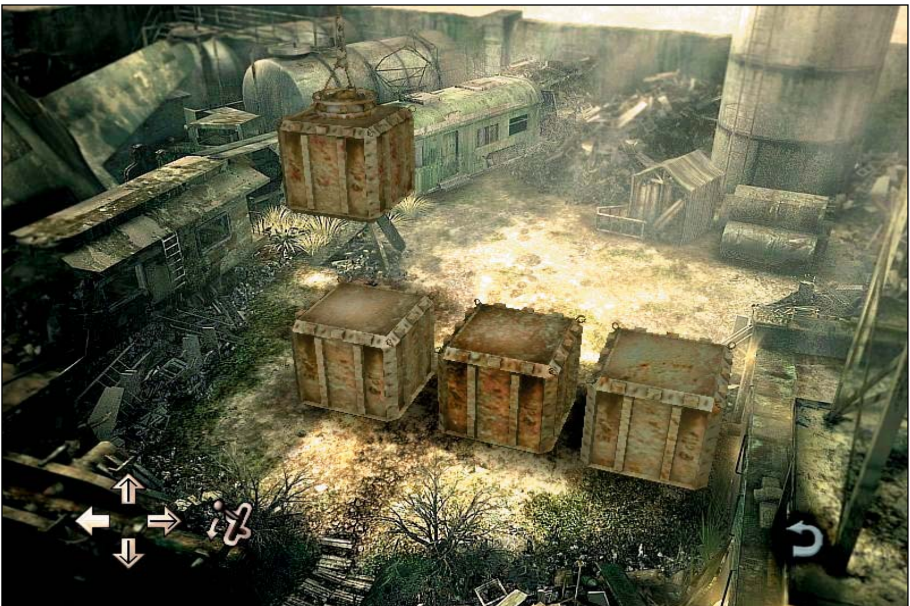
▲ Tendrás que resolver dos casos: en Chicago y en Praga. Para ello interrogarás a los implicados, buscarás pruebas a lo "CSI" y resolverás los puzzles más enrevesados que puedas imaginar. ¿Serás capaz?



▲ Los escenarios tienen un detalle asombroso, casi parecen reales.



▲ El juego es para mayores de 18 años. A la vista está.





▲ A lo largo del juego encontraremos diferentes tipos de enigmas. En este tendremos que colocar las cajas con la típica grúa para poder pasar de un lado a otro, un clásico de las aventuras gráficas.



▲ Los puzzles son escasos y algunos te sacarán de tus casillas pero con paciencia, tesón y lógica lograrás sacarlos adelante.

Habla con los implicados, resuelve puzzles y haz todo cuanto esté a tu alcance para encontrar al asesino

cago del presente y a Gustav McPherson en la Praga de los años 20. Y tu tarea consistirá en hablar con los más de 20 personajes –pero sin posibilidad de seleccionar líneas de diálogo–, resolver puzzles del estilo de abrir cajas fuertes o encontrar pistas, como sangre o pelos, en las escenas del delito.

El manejo es tan sencillo como clásico: el cursor cambiará cuando esté sobre un objeto con el que se pueda interactuar. En el desarrollo, las conversaciones con los personajes nos darán pistas sobre lo que hacer a continuación. Todo es muy lineal y resulta muy difícil quedarse enganchado, excepto porque un puzzle se te atragante de mala manera por su elevada dificultad.

CORTO, CORTITO

Aunque «Still Life» es una aventura interesante se hace corta. Los nueve puzzles incluidos se nos antojan pocos y el resto del juego apenas aporta una historia en la que uno se siente, la mayor parte del tiempo, más observador que jugador.

En el apartado técnico hay que destacar las cinemáticas, con un montaje de película, y los escenarios renderizados en 2D que tienen una calidad excelente que nos ha sorprendido.

Es posible que sea para ti, si andabas con mono de aventura gráfica y tienes edad para pedir alcohol en un bar, pero no esperes ningún bombazo. ■**D.M.S.**

Alternativas

• Silent Hill 4: The Room
Si te gusta el terror, «Silent Hill 4: The Room» tiene tanto como puedas soportar.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 82

• Syberia II
¿Adicto a los puzzles? Pues prueba este y prepárate a disfrutar como un loco.
▶ Más inf. MM 111 ▶ Nota: 90



Nuestra Opinión

DE PELÍCULA. ***Encuentra la relación entre los psicópatas de Praga y Chicago en dos investigaciones paralelas que pondrán a prueba tu inteligencia y tu capacidad de observación. Una gran aventura, aunque se acaba rápido.***



LO QUE NOS GUSTA
- El doblaje es, sin duda, de lo mejorcito del juego. La interpretación es genial.
- Las cinemáticas tienen un montaje digno de película de Hollywood.
- Algunos puzzles son muy buenos.

LO QUE NO NOS GUSTA
- La aventura es muy lineal y vacía de decisiones. Muchas veces te sientes más observador que jugador.

MODO INDIVIDUAL

▶ **PARA AFICIONADOS.** ***Si te gusta el género, no pierdas la oportunidad de desvelar el misterio. Eso sí, en 8 horas escasas lo habrás superado.***





Intrigas del futuro

The Moment of Silence

Una amenaza alienígena se cierne sobre la Tierra y una vez más tú eres el encargado de salvar el día. ¿Dices que lo tuyo no es la acción? Pues entonces estás de enhorabuena, porque en este juego sólo vas a tener que darle al coco.

La referencia

Sherlock Holmes El Pendiente de Plata

- **Los dos son aventuras clásicas,** con mucha investigación, búsqueda de pistas y resolución de puzzles.
- **En los dos se trata de investigar,** aunque están ambientados en épocas diferentes.
- **Aunque en los dos tenemos que resolver un misterio,** el suspense y la tensión es mucho mayor en «The Moment of Silence».

En el mercado actual, ocupado mayoritariamente por juegos de acción y estrategia, apenas hay sitio para un género tan emblemático como la aventura gráfica... ¿o no es así?

Por suerte para los aventureros, ahora mismo están en desarrollo un buen puñado de juegos que prometen devolver el género al lugar que le corresponde y «The Moment of Silence», una aventura futurista en toda regla, es uno de ellos. Ya puedes ir "calentando" neuronas, porque tienes puzzles para rato.

UN FUTURO INCIERTO

Qué duda cabe que una buena historia es uno de los ingredientes fundamentales de toda aventura gráfica y «The Moment of Silence» no te va a decepcionar.

Corre el año 2.044, el mundo está siendo sacudido por ataques terroristas y las megacorporaciones parecen controlarlo todo. Bajo este desalentador panorama se encuentra el protagonista, Peter Wright, un publicista que acaba de mudarse a su nuevo piso y que por casualidad ve cómo su vecino es sacado de su casa a punta de pistola por un grupo de SWATS. Peter, que vive atormentado tras la muerte de su esposa e hijo, convierte el incidente en una búsqueda deses-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** House of Tales
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** *www.themomentofsilence.com* Información típica: noticias, descargas, imágenes, foro, etcétera.

12+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Número de personajes:** 35
- **Número de escenarios:** 70
- **Pantallas:** 500
- **Escenas de vídeo:** Más de 30 minutos
- **Diálogos:** 8 horas
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3000+ MHz, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro, GeForce FX
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 500 MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** No requiere

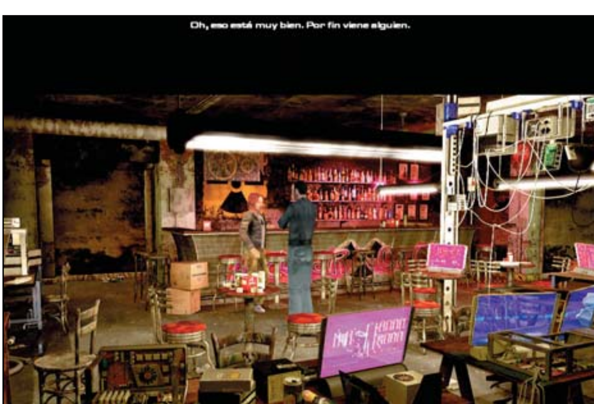
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** No requiere



▲ Un secuestro misterioso y una esposa afligida son los ingredientes que dan comienzo de esta interesante aventura. Luego te tocará investigar cientos de escenarios y resolver decenas de puzzles para hallar la verdad.



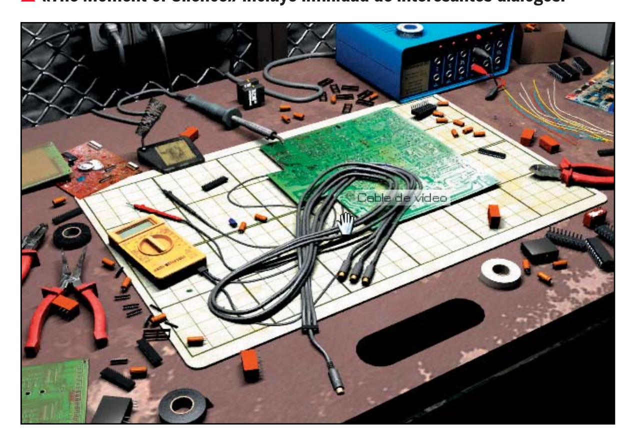
▲ El juego está ambientado en un futuro no muy lejano y bastante preocupante.



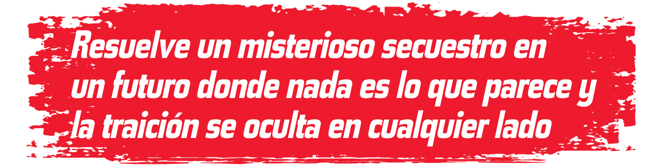
▲ «The Moment of Silence» incluye infinidad de interesantes diálogos.



▲ «The Moment of Silence» sigue a pies juntillas el desarrollo de las aventuras gráficas clásicas, en las que hay muchos diálogos y objetos que manipular. No es novedoso, pero a los amantes del género les encantará.



▲ La búsqueda de pistas, datos y objetos es una constante a lo largo de toda la aventura. Sin ellos no podremos resolver los numerosos puzzles del juego.



perada de motivos y verdades, que le llevarán a descubrir cosas que jamás hubiese querido conocer. Por el camino te esperan muchas sorpresas, como viajes espaciales, espionaje, corrupción e incluso alguna que otra visita a la prisión. La cosa tiene buena pinta , ¿verdad?

ESQUEMAS CLÁSICOS

Lo que quizá ya no resulte tan sorprendente es su mecanismo de juego, idéntico al de otras tantas aventuras, con muchos personajes, montones de líneas de diálogo, control mediante el ratón y, por supuesto, puzzles a tutiplen. Esta sistema tan convencional es, en realidad, una gran ventaja pues permite a cualquier jugador sumergirse inmediatamente en el juego y centrarse en la aventura –absorbente como pocas– y en la resolución de los puzzles, bastante lógicos y bien planteados.

ESCENARIOS REALISTAS

Otro de los aspectos destacados del juego es el técnico. «The Moment of Silence» cuenta con un apartado gráfico muy interesante, con escenarios 2D muy detallados y realistas y personajes 3D de menor calidad, pero igualmente atractivos.

Y es que, en resumen, «The Moment of Silence» es sin duda una de las aventuras gráficas más absorbentes del momento. Si te interesa el género, no deberías dejarla escapar. No te defraudará en absoluto. ■ J.M.H.



• Myst 4
Puzzles en primera persona para el último capítulo de una de las sagas aventureras por excelencia.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 84

• CSI Miami
Aventura basada en la famosa serie televisiva en la que deberás resolver cinco casos de asesinato.
▶ Más inf. MM 121 ▶ Nota: 75

Nuestra Opinión

AVENTURA DE LA BUENA. *Prepárate para sumergirte en una historia de suspense, misterio e intrigas en la que tus únicos aliados serán tu inteligencia y tu habilidad para resolver puzzles. Una aventura como Dios manda, vamos.*



LO QUE NOS GUSTA

- Incluye los ingredientes de toda buena aventura gráfica: muchos puzzles y un guión apasionante.
- La atmósfera futurista está muy conseguida y te mete en la historia.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Encontrar la ruta para salir de algunos escenarios puede resultar un auténtico calvario.

MODO INDIVIDUAL

▶ NO TE DEFRAUDARÁ. Con todos los elementos necesarios para hacer una buena aventura gráfica. No es revolucionaria, pero ni falta que le hace.





Para profesionales de la estrategia

Hearts of Iron II

Pero a quién se le ocurre romper el pacto con Stalin justo ahora que íbamos a invadir Gran Bretaña... ¿Cómo?, ¿que los EE.UU. se han metido en la guerra? Ay, Señor, no ganamos para disgustos.

Dejémoslo claro desde el principio: los juegos de Paradox son buenos, muy buenos, pero son otra cosa. Aquí no encontrarás animaciones espectaculares, ni preciosos escenarios en 3D. Lo que hay son mapas de todo tipo, recuadros de información, alta política y, sobre todo, rigor histórico, mucho rigor. ¿Y esto es divertido? Pues, hombre, para mucha gente sí.

PODER INTERNACIONAL

«Hearts of Iron II», como su antecesor, está ambientado en la Segunda guerra Mundial. Nuestro objetivo es asumir el control de cualquiera de los estados del mundo (sí, sí, puedes jugar, por ejemplo, con Colombia) y dirigir su política, su economía, su diplomacia y, por supuesto, sus ejércitos, a través de infinidad de mapas y tablas de datos, en tiempo real.

Con respecto a la anterior entrega se han introducido abundantes novedades, difíciles de apreciar a simple vista, pero no por ello menos importantes. Destacan, por ejemplo, el árbol tecnológico totalmente reformado, las opciones diplomáticas añadidas, las nuevas unidades militares y la profunda revisión del interfaz para hacerlo más accesible e intuitivo.

«Hearts of Iron II» es, en cualquier caso, un juego muy complejo, que resultará confuso al jugador ocasional, pero que recompensa a aquellos con la paciencia suficiente con una profundidad estratégica pocas veces vista con anterioridad. No lo dudes, si te consideras un estratega, este es el desafío que estabas esperando. ■L.E.C.

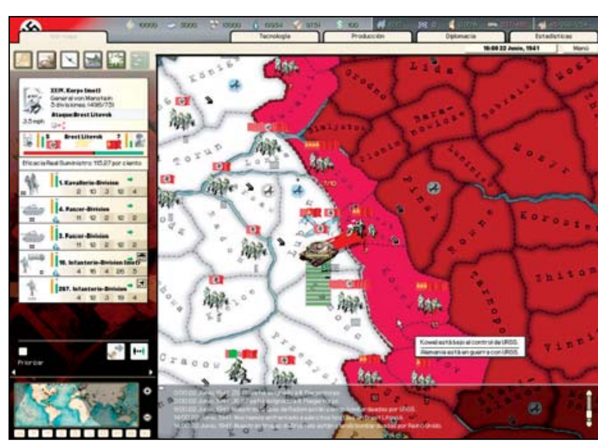
La referencia



Hearts of Iron

- **En los dos podemos controlar** cualquier país del mundo durante la Segunda Guerra Mundial.
- **«Hearts of Iron II» ofrece más opciones** que su antecesor, como nuevas unidades o tecnologías, o un nuevo sistema diplomático.
- **En «Hearts of Iron II» se ha revisado el interfaz** para que sea más intuitivo y accesible. El resultado sigue siendo un juego complejo, pero algo menos.





▲ El sillón del poder es incómodo y a veces deberás tomar decisiones difíciles. Pero es lo que tiene controlar la política de una nación a mediados del siglo XX.



▲ La guerra civil española está recogida en el juego con toda su crudeza. ¿Quién ganará, el bando republicano o los golpistas?



▲ Todas las naciones del mundo están reproducidas con un abrumador nivel de detalle. Gobernantes, generales, ministros... todos reales.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

3+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Paradox
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** *www.paradoxplaza.com* Lo mejor son los foros en donde se encuentra abundante información.

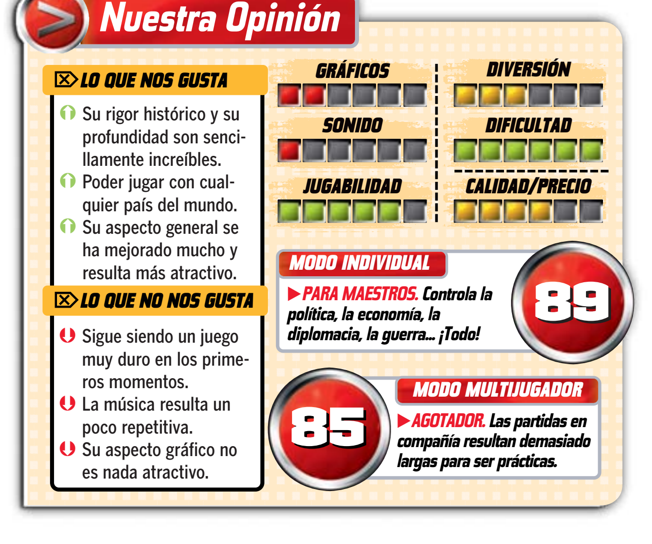
LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campañas:** 4
- **Escenarios:** 15
- **Países jugables:** 175
- **Militares y políticos reales:** 12.500
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** Hasta 32

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III a 450 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 900 MB
- **Tarjeta 3D:** 4 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA

- Su rigor histórico y su profundidad son sencillamente increíbles.
- Poder jugar con cualquier país del mundo.
- Su aspecto general se ha mejorado mucho y resulta más atractivo.

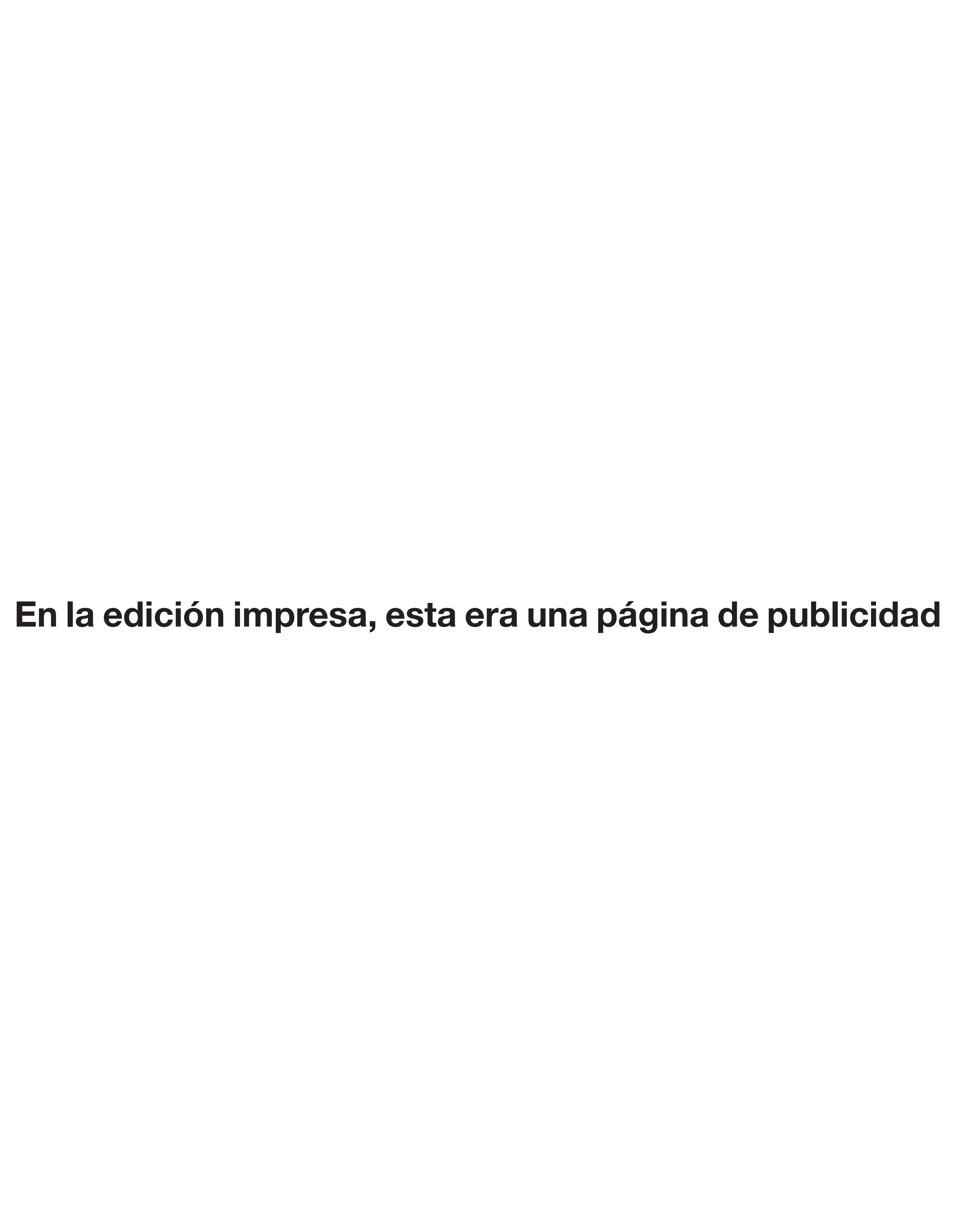
LO QUE NO NOS GUSTA

- Sigue siendo un juego muy duro en los primeros momentos.
- La música resulta un poco repetitiva.
- Su aspecto gráfico no es nada atractivo.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL — 89
PARA MAESTROS. Controla la política, la economía, la diplomacia, la guerra... ¡Todo!

MODO MULTIJUGADOR — 85
AGOTADOR. Las partidas en compañía resultan demasiado largas para ser prácticas.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Más juguetes de guerra

Escalation

Expansión para «Joint Operations»

Antes, para ser soldado bastaba con saber disparar un fusil, pero ahora hay que saber manejar tanques, helicópteros y hasta montar en moto. Menos mal que uno es habilidoso...

El año pasado «Joint Operations» se descubrió como toda una sorpresa, plantando cara incluso a clásicos de la acción online como la saga «Battlefield». Su estupenda tecnología junto a los enfrentamientos masivos de hasta 150 jugadores le convirtieron en un éxito instantáneo. Como no podía ser de otra forma, la expansión no se ha hecho rogar demasiado...

MEJOR EN TODO

«Escalation» nos traslada al mismo conflicto que vivimos en el original –entre los rebeldes indonesios y las fuerzas de operaciones conjuntas–, pero en la contienda se han introducido un buen número de novedades, entre otras, nuevas armas tan poderosas como el lanzamisiles Javelín o la mina anticarro M-19, tanques como el M1A1 Abrams o el T-80 U, e incluso dos nuevos helicópteros y una moto de cross, sobre la que puede ir un acompañante disparando al enemigo.

Esta expansión, además, también depura algunos aspectos que en el original entorpecían la jugabilidad. Por ejemplo, se han introducido el paracaídas y el blindaje corporal, lo que ofrece nuevas posibilidades en las situaciones más comprometidas.

«Escalation» ofrece, en resumen, todo lo que se espera de una expansión en condiciones: más armamento, más mapas y mejoras jugables de todo tipo. Sólo se echa en falta algún modo de juego nuevo, aunque, a la hora de la verdad, los que traía el original siguen siendo suficientes. Vamos, que si te gustó el original, está expansión te resultará imprescindible. ■J.M.H.



▲ Participa en una espectacular guerra en el sudeste asiático, con batallas multijugador de hasta 150 jugadores. La acción está servida.



▲ El pilotaje de los diferentes vehículos es un auténtico juegos de niños, aunque conseguir derribar a un objetivo desde el aire ya es otro cantar.



▲ La expansión mejora al original en aspectos tecnológicos aunque, eso sí, devora literalmente todos los recursos disponibles en el sistema.

La referencia



Joint Operations

- **Como en el juego original,** una vez más nos vemos envueltos en una espectacular guerra online entre más de 100 jugadores.
- **Se introducen abundantes novedades,** como más armas, vehículos o mapas.
- **El sistema de juego se ha mejorado** y ahora podemos hacer más cosas en medio de la batalla, como saltar en paracaídas, por ejemplo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** NovaLogic
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.jointopsthegame.com* En español, aunque hay poca información sobre esta expansión.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Mapas nuevos:** Más de 25
- **Vehículos nuevos:** 5 (M1A1 Abrams, T-80U, AH-64A, KA-52 y moto de cross)
- **Armas:** 40 en total
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores** Hasta 150

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 500 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** ADSL

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA

- Se ha incluido más de todo: armas, vehículos, objetos, mapas...
- También hay mejoras en cuanto a la jugabilidad y tecnología.
- Poder combatir con otros 149 jugadores.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Se echa en falta algún modo de juego nuevo.
- Es un juego glotón de recursos del sistema, sobre todo en cuanto a memoria RAM.

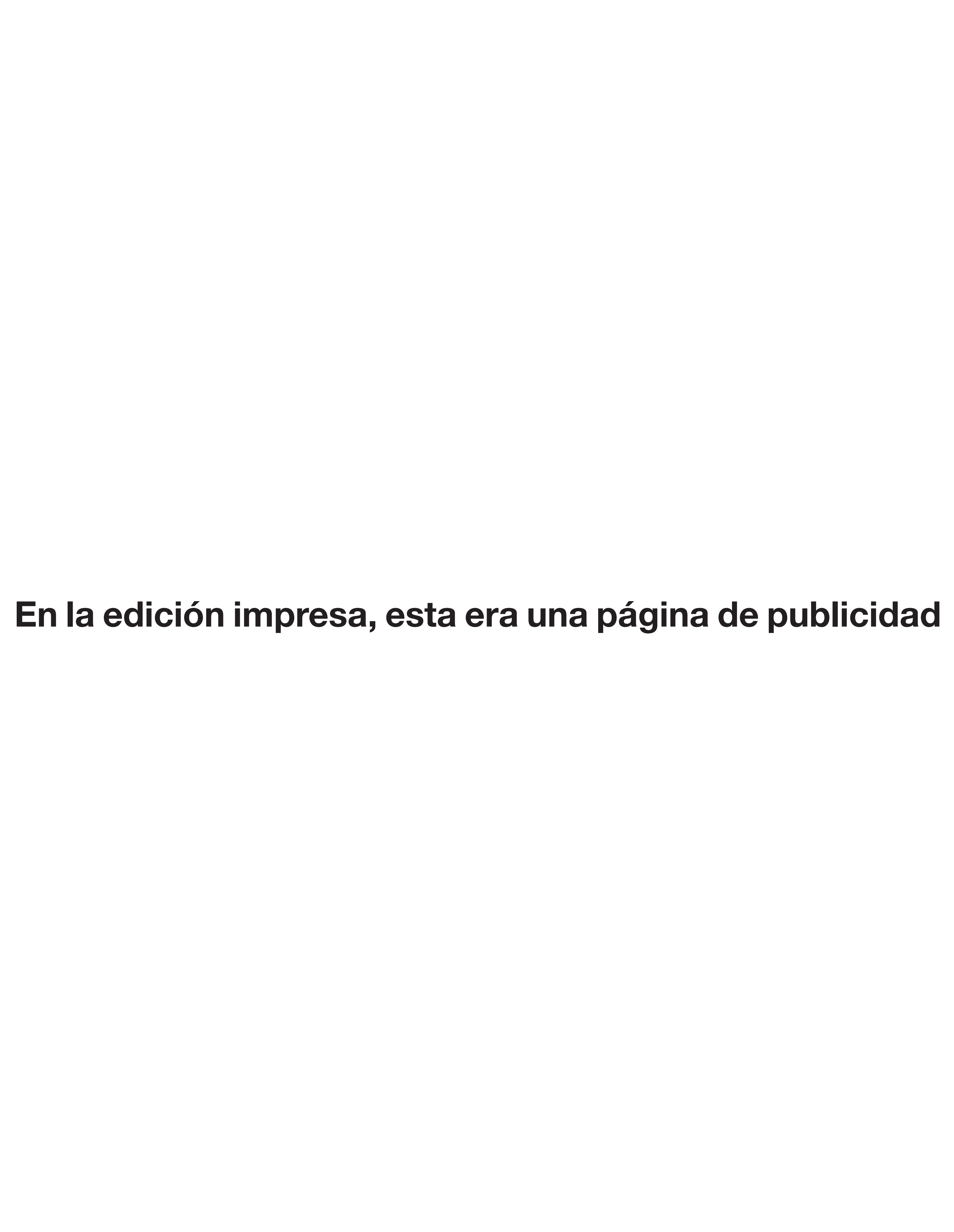
GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO



MODO MULTIJUGADOR

***UNA EXPANSIÓN MUY CUIDADA.* Aparte de incluir más armas, vehículos y mapas, equilibra un aspecto tan importante como la jugabilidad. El único punto negro de importancia es la ausencia de nuevos modos de juego.**

80


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



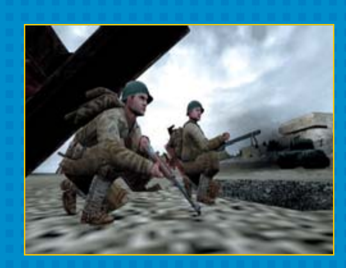
MEDIEVAL. VIKING INVASION
Expansión desde el norte
Dentro de la línea de juegos Re-Activate de Activision, aparece la expansión «Viking Invasion» con un precio de 19,95 €, que se suma a la reedición de «Medieval: Total War». Una oportunidad única para hacerse con los capítulos medievales de la serie «Total War».



SÖLDNER GOLD EDITION
¡Llegan los refuerzos!
«Söldner» es uno de los grandes de la acción online y desde su aparición se le han añadido múltiples extras que Nobilis reúne en su versión gold. Saldrá en Junio por 39,95 €.



MÁS ESTRATEGIA POR MENOS
Completo y con variedad
Zeta Games ha reeditado, dentro la línea Titanium Excellent, los juegos de estrategia «Bliztkrieg» y «American Conquest» que están ya disponibles por 14,95€. Ambos están completamente traducidos al castellano.



DAY OF DEFEAT
Acción bélica para compartir
«Day of Defeat» es un popular mod de «Half-Life» basado en la Segunda Guerra Mundial. Activisión lo reedita ahora por 19,99 €.

JUEGO DEL MES Micromanía

Star Wars Jedi Knight Jedi Academy

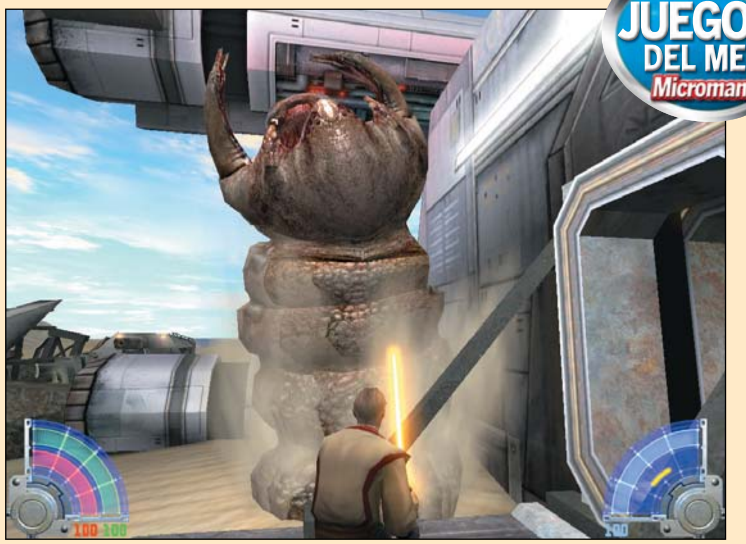
Tendrás que merecerlo

ANTES DECÍAMOS

Así que quieres ser Jedi... Pues ya puedes mentalizarte, "padawan". Tendrás a Kyle Katarn, –protagonista de las anteriores entregas de «Jedi Knight»– y a Luke Skywalker como maestros. Si te caen simpáticos, genial... pero tal vez no te lo parezcan tanto una vez comience tu entrenamiento, que será muy duro. En «Jedi Academy», crearás un Jedi a tu medida, –casi como en un juego de rol– y con él te enfrentarás a variadas misiones en las que pondrás a prueba tu destreza y talento y con las que aprenderás a controlar los poderes de La Fuerza: duelos con el sable láser, poderes místicos, durísimos enemigos, la tentación del "lado oscuro"... ¿qué más quieres?

AHORA DECIMOS

La serie «Jedi Knight» ha dado algunos de los mejores juegos de acción inspirados en el universo "Star Wars" y «Jedi Academy» es la última entrega de la serie, que aparece ahora bajo el sello de Re-Activate. Lo más llamativo es que introduce ciertos toques de rol, acercándolo al estilo de «Caballeros de la Antigua República», pero «Jedi Academy» es, aún, un juego de acción sencillo, intenso y que divierte desde el primer instante. Ofrece una gran jugabilidad, un guión absorbente y buenos gráficos. Si te va "Star Wars" es una apuesta segura.



▲ ¿Conoces «Caballeros... II. Los Señores Sith»? Pues quítale complejidad y pasa la historia a la época del "Episodio VI" y, con un poco menos de calidad gráfica, tendrás «Jedi Academy».

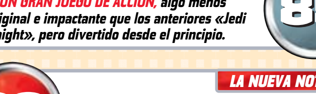




INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12

- Género: Acción
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 105 (Octubre 2003)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Raven Software/LucasArts/Activision
- Distrib.: Activision ▶ Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Marzo 2005
- Web: www.lucasarts.com



LA ANTIGUA NOTA 85
▶ UN GRAN JUEGO DE ACCIÓN, algo menos original e impactante que los anteriores «Jedi Knight», pero divertido desde el principio.



LA NUEVA NOTA 89
▶ DUELOS AL ESTILO JEDI. Dominar La Fuerza es un reto irresistible y, en este caso, no tiene ni la complejidad ni los requisitos de «Caballeros».



▲ Todos los niveles tienen trampas mortales y gráficamente su diseño es excepcional, aunque no tiene la carga gráfica de juegos más recientes.



▲ Sables y pistolas láser, pruebas de habilidad e inteligencia... La acción de «Jedi Academy» es muy variada y está conducida por un buen guión.

Spider-Man The Movie

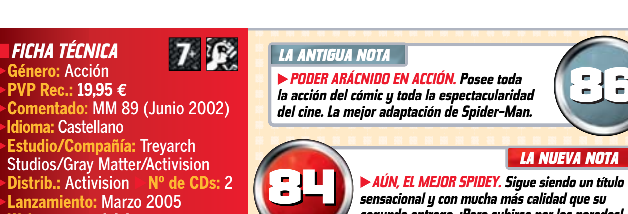
¡Vaya tela..!

ANTES DECÍAMOS

¡Este sí que es "Spidey"! El juego está basado en la película del mismo título y, aunque se desliga un poco de ella, amplía el guión cinematográfico con múltiples situaciones típicas del cómic. Lo importante es que logra hacerte sentir bajo el traje de malla, como el auténtico héroe y todo gracias a la libertad que ofrece y al formidable diseño de la acción. Tan solo fallan algo el control del personaje y las cámaras, que resultan algo imprecisos. Pero ningún defecto es tan grave como para eclipsar este estupendo juego.

AHORA DECIMOS

A pesar de que el superhéroe creado por Stan Lee es uno de los más insignes personajes de los cómics de Marvel, hasta hace poco, no había tenido un representante a la altura en un videojuego. En el cine, no le iba mucho mejor, pero el estreno de "Spider-Man", en 2002, puso al personaje de moda y dio lugar a versiones del juego en todas las plataformas. El control fue diseñado para las consolas –de lo que derivan sus problemas en la versión de PC–. Aún así, es el mejor juego de "Spider-Man", muy por encima de su continuación.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Acción
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 89 (Junio 2002)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Treyarch Studios/Gray Matter/Activision
- Distrib.: Activision ▸ Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Marzo 2005
- Web: www.activision.com

LA ANTIGUA NOTA — 86

▸ PODER ARÁCNIDO EN ACCIÓN. Posee toda la acción del cómic y toda la espectacularidad del cine. La mejor adaptación de Spider-Man.

LA NUEVA NOTA — 84

▸ AÚN, EL MEJOR SPIDEY. Sigue siendo un título sensacional y con mucha más calidad que su segunda entrega. ¡Para subirse por las paredes!



▲ Las animaciones de los movimientos de Spidey son muy realistas y variadas. Además puede hacer combos.



▲ El juego transcurre tanto en interiores como exteriores, dando a la acción un ritmo trepidante en todo momento.

Los Sims Deluxe Edition

¿Juegas a ser dios?



▲ Si quieres que tus sims prosperen tendrás que satisfacer sus necesidades, que incluyen el afecto, la diversión, la higiene... A lo mejor hasta tienes que buscarles un curro bien pagado...



▲ En «Más Vivos Que Nunca» podrás poner a tus Sims en situaciones aún más extrañas.



▲ Esta edición "Deluxe" incluye contenido exclusivo, objetos, prendas de vestir, etc.

ANTES DECÍAMOS

Maxis ha hecho popular la serie «SimCity» pero, esta vez, con «Los Sims», se ocupa al detalle de la vida cotidiana. Dirigirás la vida de una familia controlando las acciones de todos sus miembros, provocándoles celos, amor, alegrías y penas... Es decir, como si fueras un "dios". O, visto de otro modo, como si tuvieras una casa de muñecas dentro de tu PC, con personajes vivos y autónomos. Puedes poner a tus sims en casi cualquier situación que se te ocurra: de ti va a depender que sean felices o desgraciados... Serán horas y horas de diversión sin límites.

AHORA DECIMOS

¡Más sims! Y es que, el juego más popular parece no pasar de moda. Desde su lanzamiento, hace ya cinco años, «Los Sims» y su larguísima colección de expansiones han captado la atención de millones de jugadores, haciendo que esta creación del genial Will Wright se haya convertido en el título más vendido de la Historia. Ahora, la edición Deluxe de «Los Sims», –que incluye la expansión «Más Vivos Que Nunca»– vuelve a reeditarse en la línea Classics de E.A. Quizá ya no te sorprenda pero, si te fijas en el éxito que ha logrado, lo de controlar la vida cotidiana de tus personajes es algo que tienes que probar.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Estrategia/Simulación
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 62 (Marzo 2000)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Maxis/Electronic Arts
- Distrib.: E.A. ▸ Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Marzo 2005
- Web: www.lossims.com

LA ANTIGUA NOTA — 85



▸ VIVE SUS VIDAS: En nuestra vida cotidiana no podemos controlar todo lo que nos pasa. En «Los Sims», sí. ¿Será ésta la clave de su éxito?

LA NUEVA NOTA — 85

▸ PARA CONOCERLOS. Si no has jugado antes a los «Los Sims» aquí se te presenta la mejor oportunidad para conocerlos. ¿Te atreves?

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95€
Day of Defeat	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Academy	19,95€
Medieval. Total War	19,95€
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	19,95€
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	19,95€
Spider-Man. The Movie	19,95€
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	29,95€
X-Men. La Venganza de Lobezno	19,95€

ATARI – ESPECIALES	
Alone in the Dark IV	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	29,99€
Line of Sight: Vietnam	19,90€
Neverwinter Nights	19,95€

ELECTRONIC ARTS – CLASSIC	
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Los Sims Deluxe	19,95€
Medal of Honor Allied Assault	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
Need for Speed Underground	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 4	19,95€

ELECTRONIC ARTS – DELUXE EDITION	
Battlefield 1942. WWII Anthology	47,95€
C&C Generals Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€

FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Delta Force Black Hawk Down	9,95€
Devastation	9,95€
Midnight Nowhere	19,95€
New World Order	9,95€
Port Royale	19,95€
Primitive Wars	19,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Team Factor	19,95€
Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo	9,95€
Trainz	19,95€
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95€
Tortuga Serie Oro	9,95€
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,95€

FX INTERACTIVE – FX PREMIUM	
Ajedrez Premium	9,95€
Apache vs Havoc	9,95€
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm II Edición Oro	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally 2	9.95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9.95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9.95€
Football Generation	9.95€

NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€
Spellforce Gold	39,95€
Un Vecino Infernal (I y II)	29,99€

MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	49,99€
Age of Mythology Gold	49,99€

PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION	
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€
Command & Conquer Renegade	9,95€

PROEIN – XTREME/ESPECIALES	
Commandos Saga	29,95€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€
Quake III: Arena	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€

Series clásicas

PROEIN – SERIE ORO	
Praetorians	19,95€
PUNTO SOFT – HI SCORE	
Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€
PUNTO SOFT – DREAMLINE	
Echelon Wind Warriors	19,9€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Enigma Rising Tide Gold	29,95€
Strategic Command	19,95€
TAKE 2	
Vietcong Purple Haze	29,99€
Serious Sam: The 2nd Encounter	19,99€
Grand Theft Auto 3	19,99€
Grand Theft Auto. Vice City	19,99€
Mafia	19,99€
Midnight Club II	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	19,99€
Stronghold Crusader	19,99€
Vietcong	19,99€
Trópico 2: Pirate Cove	19,99€
UBI SOFT – CODEGAME	
Age of Empires Gold	9,95€
Bang! Gunship Elite	5,95€
Battle Realms	19,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Conflict Zone	5,95€
Conquest. Frontier Wars	5,95€
Dungeon Siege	9,95€
Fighting Steel	5,95€
Flight Simulator 98	9,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Mechwarrior 4 Vengeance	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Pandora´s Box	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Rayman	5,95€
Splinter Cell	9,95€
Will Rock	5,95€
XIII	9,95€
VIRGIN PLAY EDICIÓN ESPECIAL/COLECCIÓN	
Baldur's Gate	11,95€
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Classics Collection (Sin, Herectic II...)	19,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Icewind Dale Compilation	59,95€
Iron Storm	19,95€
Max Payne	17,95€
Mobile Forces	7,95€
Offroad	7,95€
Pack Aventura	19,95€
Pack Estrategia	19,95€
Pack Sports	14,95€
Pack Haegemonia + War & Peace	14,95€
Pack Iron Storm + Corsarios Gold	14,95€
Painkiller Black Edition	39,95€
The Omega Stone	14,95€
Tripack Adventure	14,95€
Syberian Collector's Edition	29,95€
VIVENDI – BEST SELLER	
Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth EE	14,95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12,99€
Pack Tolkien	39,95€
Starcraft + Brood War	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€
ZETA GAMES – TITANIUM	
American Conquest	14,95€
Aquanox	9,95€
Blitzkrieg	14,95€
Cossacks Anthology	29,95€
Cultures II	9,95€
Etherlords	9,95€
Hover Ace	9,95€
Industry Giant II	9,95€
S.W.I.N.E	9,95€

Castle Strike

Fortalezas bajo asedio

ANTES DECÍAMOS

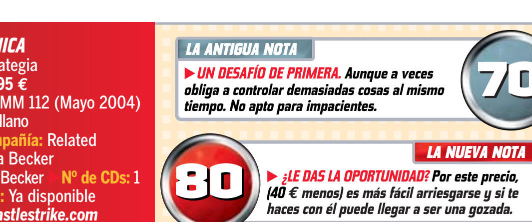
Con lo que cuesta construir una fortaleza, para que venga un desaprensivo y te la tire a cañonazos. ¡Pues devuélvesela y arrasa la suya! Para ello, tendrás que armarte con catapultas, arietes y paciencia, mucha paciencia... El planteamiento de «Castle Strike» es muy completo y, lo que es más difícil, original dentro del género. Gestionas recursos y unidades, y estás a cargo de la construcción de un castillo. El problema es que ocuparse de todo ello resulta bastante aparatoso, y es que es un juego que quiere ofrecer demasiadas cosas.

AHORA DECIMOS

«Castle Strike» se presentó con una propuesta muy refrescante en el género de la estrategia. Profundo y bien compensado, eso de plantear la defensa de tu propia fortaleza y resistir un asedio resulta de lo más gratificante. Y, a la hora de lanzarse a la ofensiva, tienes que encontrar el punto débil de las fortalezas de tus rivales. ¡Estupendo! Lástima que llevarlo a cabo, no sea todo lo cómodo que debiera. Aunque, por el precio de esta reedición, merece la pena armarse de paciencia y practicar, si acabas disfrutando a lo grande, ¿no?

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec.:** 9,95 €
- **Comentado:** MM 112 (Mayo 2004)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Related Designs/Data Becker
- **Distrib.:** Data Becker **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.castlestrike.com



LA ANTIGUA NOTA 70
▶ **UN DESAFÍO DE PRIMERA.** *Aunque a veces obliga a controlar demasiadas cosas al mismo tiempo. No apto para impacientes.*

LA NUEVA NOTA 80
▶ **¿LE DAS LA OPORTUNIDAD?** *Por este precio, (40 € menos) es más fácil arriesgarse y si te haces con él puede llegar a ser una gozada.*



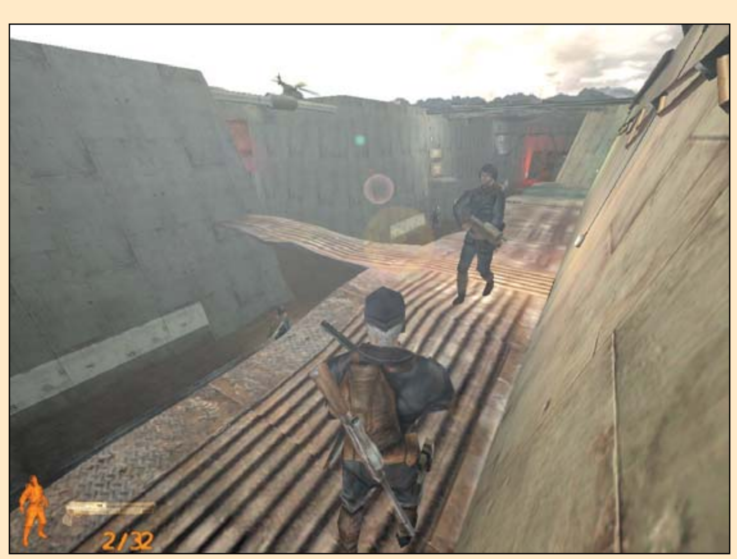
▲ Las unidades, el entorno, las edificaciones y las armas de asedio están impecablemente recreados.



▲ Construir tu propio castillo para hacerlo eficaz en la defensa es una experiencia de lo más satisfactoria.

Pack Iron Storm + Corsarios Gold

Guerra a lo imposible



▲ El combate se desarrolla habitualmente entre trincheras, como en la Primera Gran Guerra. En el juego predomina la acción pero también hay fases que exigen un planteamiento táctico.



▲ La mezcla de realidad y ficción, lejos de resultar confusa, favorece al argumento.



▲ «Corsarios» complementa al pack y está bien para cambiar de aires, pero poco más.

ANTES DECÍAMOS

Olvídate de los Beatles y los pantalones de campana. Los sesenta, en «Iron Storm», son muy distintos. Corre el año 1.964 y la Primera Guerra Mundial aún no ha terminado. La Europa libre lucha contra el barón Sternberg: un megalómano que pretende instaurar un estado ruso-mongol. Lo sorprendente es que el tal Sternberg... ¡existió de verdad y por poco se sale con la suya! ¿Te has repuesto del susto? Pues prepárate, porque éste es el universo alternativo en el que se desarrolla «Iron Storm». Un compendio de acción espectacular en tercera persona y un guión... Increíble, sí, pero también elaborado, que resulta hasta verosímil. Su ambientación, que logra armonizar lo moderno y lo antiguo, resulta muy sugerente.

AHORA DECIMOS

«Iron Storm» no es tan impresionante como la mayoría de los juegos de acción actuales, pero mantiene un estupendo nivel de calidad y sigue siendo un juego único por la originalidad y complejidad de su guión. Además, en este pack, viene acompañado de otro juego, esta vez de estrategia, –aunque bastante menos llamativo: «Corsarios Gold»– que trata de piratas. No tienen nada que ver, pero al menos, no se puede decir que no sea un conjunto variado.



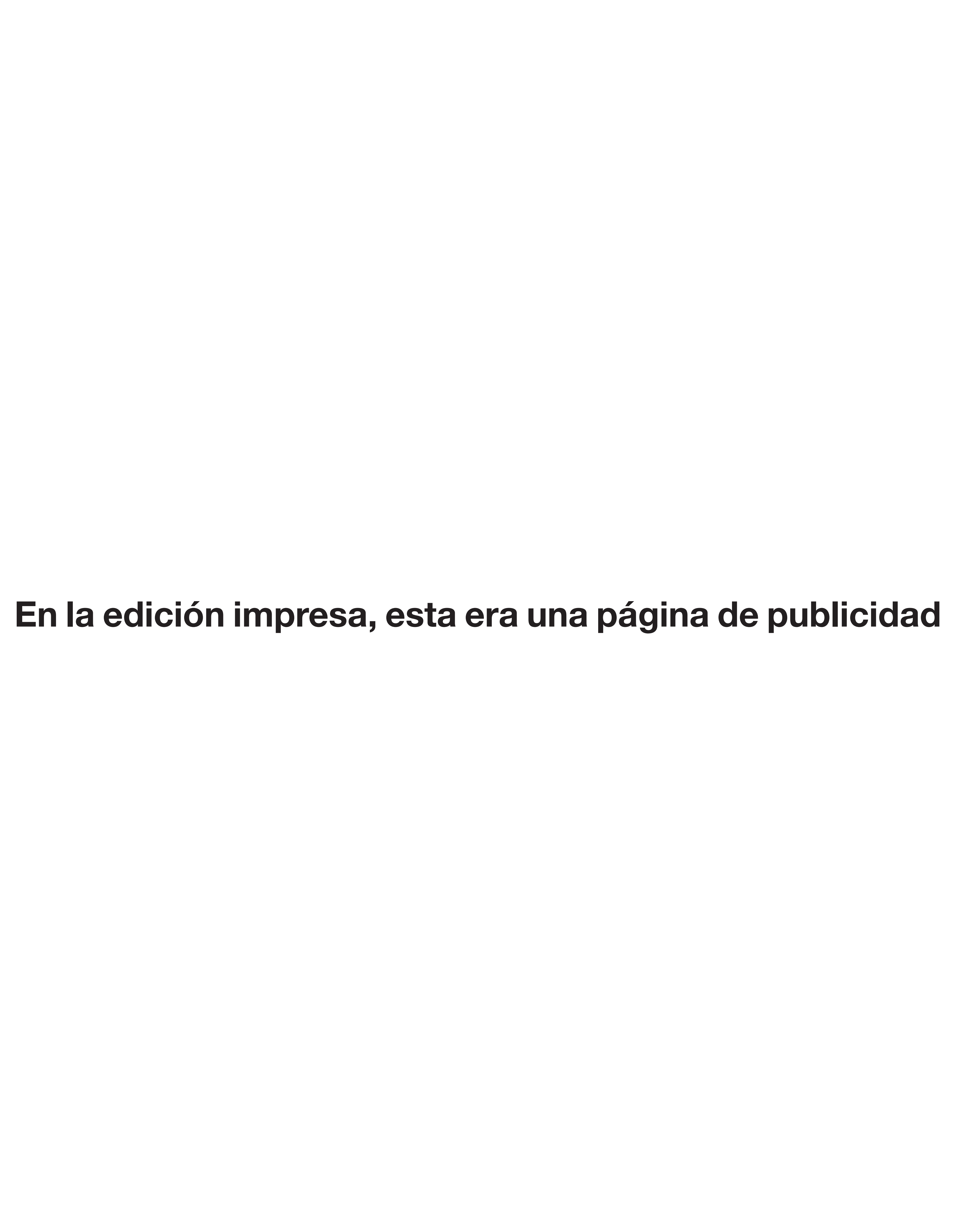
FICHA TÉCNICA 18+
- **Género:**
- **PVP Rec.:** 14,95 €
- **Comentado:** MM 94 (Nov. 2002)
- **Idioma:** Castellano (textos y manual)
- **Estudio/Comp.:** 4X Studio /Wanadoo y Microïds (Corsarios)
- **Distrib.:** Virgin Play **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Marzo
- **Web:** www.stormgame.com

LA ANTIGUA NOTA 82
▶ **UN JUEGO DE ACCIÓN EXCELENTE.** *Posee un guión y una ambientación sorprendentes y originales, todo ello con variadas misiones.*

LA NUEVA NOTA



84
▶ **UN BUEN JUEGO Y ALGO MÁS.** *El interés del pack está en «Iron Storm», que lo vale por si sólo. ¿«Corsarios»? Bueno... se deja jugar.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Un mes más, continuamos divirtiéndonos como enanos (literalmente), en el mundo de "Warcraft", sin olvidarnos de jugar con otros juegos de rol y nuevos e impactantes juegos de acción como el nuevo «Chaos Theory».



1 World of Warcraft

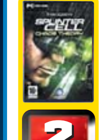
Rol Online · Blizzard/ Vivendi · Vivendi · 44,99 €

Aunque ya llevamos más de un mes explorando el mundo de "Warcraft", no deja ni un segundo de sorprendernos. Es, sin duda, el mejor juego de rol online, tanto por la diversión que nos ofrece como por su gran riqueza y la variedad de opciones. No lo dudes: ¡Pruébalo!



Comentado en Micromanía 122 · Puntuación: 94





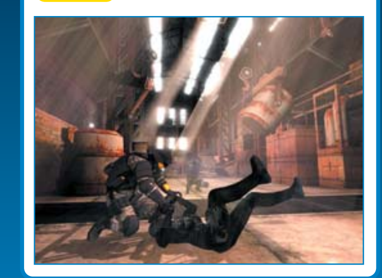
2 Splinter Cell Chaos Theory

Acción · UbiSoft · UbiSoft · 44,95 €

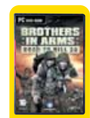
Sam Fisher, el agente secreto más versatil que conocemos, protagoniza la aventura más emocionante y "enganchante" del momento.



Comentado en Micromanía 123 · Puntuación: 96



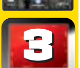




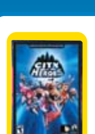
3 Brothers in Arms Road to Hill 30

Acción · Gearbox · UbiSoft · 44,95 €

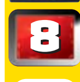
Toda una revolución en la acción bélica, con una ambientación, una historia y un novedosísimo sistema de órdenes que lo hacen soberbio



Comentado en Micromanía 123 · Puntuación: 95



8 City of Heroes

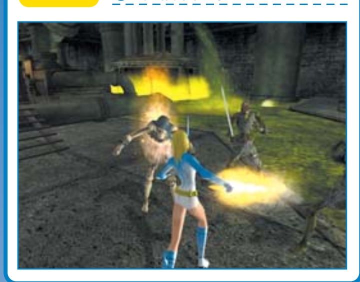


Rol Online · NCSoft · Friendware · 39,95 €

Muy completo y entretenido, nos ofrece una interesante combinación entre el rol online y el universo de los cómics de superhéroes. Crea al tuyo y dedícate a salvar al mundo...



Comentado en Micromanía 122 · Puntuación: 87





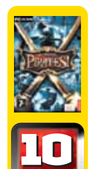


9 Act of War

Estrategia · Eugen Systems/ Atari · Atari · 49,99 €

La estrategia se arropa de acción directa y espectáculo para ofrecer un título lleno de diversión y con un diseño cuidado hasta el detalle. Vive con él la guerra del futuro.

Comentado en Micromanía 122 · Puntuación: 93



10 Sid Meier's Pirates!

Aventura/Acción · Firaxis/ Atari · Atari · 49,99 €

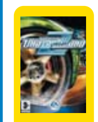
El maestro Meier ha rescatado un clásico de todos los tiempos quince años después y, sin variar apenas la idea original, ha vuelto a crear un juegazo la mar... de divertido.

Comentado en Micromanía 120 · Puntuación: 93









11 Need For Speed Underground 2

Velocidad · EA Games · Electronic Arts · 49,95 €

El tuning en todas sus variantes vuelve a ser protagonista de este título, que ya ha puesto a competir a miles de fans en todo el mundo.



Comentado en Micromanía 118 · Puntuación: 93



La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia

Rome: Total War

The Creative Assembly · Activision · 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que pueda superar a «Rome: Total War», pues es absolutamente brillante en todas sus facetas.

Comentado en MM 117 · Puntuación: 96



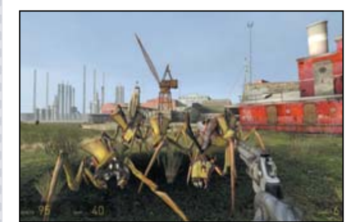
Acción

Half-Life 2

Valve Software · Vivendi · 54,99 €

El sucesor de «Half-Life» se ha revelado como una auténtica obra maestra. Desde hace cinco meses es la referencia a seguir en el género de la acción.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 98



Aventura

La Fuga de Monkey Island

LucasArts · EA · 17,95 €

Lleva aquí más tiempo del que recordamos y es que es inimitable. La aventura continúa dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

Comentado en MM 70 · Puntuación: 89



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
2. Imperivm III (+12)	Estrategia	FX Interactive
3. Los Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
4. PC Fútbol 2005 (+3)	Deportivo	Planeta deAgostini
5. CSI: Miami (+16)	Estrategia	Ubi Soft
6. Caballeros de la Antigua Rep. II (+12)	Rol	LucasArts
7. Half-Life 2 (+18)	Acción	Sierra/Vivendi
8. Imperivm II Premium (+12)	Estrategia	FX Interactive
9. La Batalla por la Tierra Media (+12)	Estrategia	Electronic Arts
10. Alejandro Magno (+12)	Estrategia	Ubi Soft

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Febrero de 2005.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
2. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Sega
3. KOTOR II; The Sith Lords (+12)	Rol	LucasArts
4. The Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
5. Half-Life 2 (+18)	Accion	Vivendi
6. Rome: Total War (+12)	Estrategia	Activision
7. Settlers: Heritage of Kings (+12)	Estrategia	UbiSoft
8. LOTR: Battle for M. Earth (+12)	Estrategia	Electronic Arts
9. Pro Rugby Manager 2 (+3)	Mánager dep.	Digital Jesters
10. MS Flight Sim. 2004: (+3)	Simulador	Microsoft

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a Febrero de 2005.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
2. KOTOR II; The Sith Lords (+12)	Rol	LucasArts
3. Half-Life 2 (+18)	Accion	Vivendi
4. Rome: Total War (+12)	Estrategia	Activision
5. LOTR: Battle for M. Earth (+12)	Estrategia	Electronic Arts
6. Pro Rugby Manager 2 (+3)	Mánager dep.	Digital Jesters
7. Call of Duty: GOTY Edition (+18)	Accion	Activision
8. Settlers: Heritage of Kings (+12)	Estrategia	UbiSoft
9. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Atari
10. C&C: Red Alert 2 (+7)	Estrategia	Electronic Arts

* Datos elaborados por Game Guide/Complete EPOS Solutions correspondientes a Febrero de 2005.

Caballeros de la Antigua República II

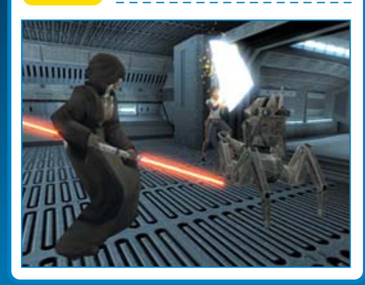


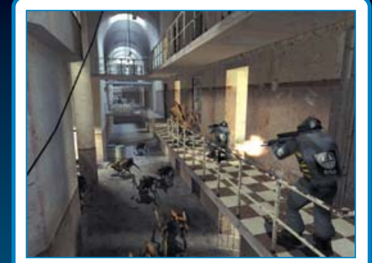
4

➲ Rol ➲ LucasArts
➲ Activision ➲ 49,95 €

El mejor rol y la saga de Star Wars vuelven a conjugarse para ofrecerte un juego que te encantará: variado, largo y divertido como el que más.

➲ Comentado en Micromanía 122
➲ Puntuación: 94





Half-Life 2



5

➲ Acción ➲ Valve Software
➲ Vivendi ➲ 54,99 €

Sin lugar a dudas, uno de los más grandes en el género de la acción. En cuanto apareció se convirtió en un clásico absoluto que ningún aficionado debería perderse.

➲ Comentado en Micromanía 119
➲ Puntuación: 98

Medal of Honor Pacific Assault



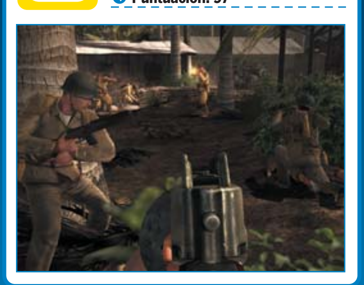


6

➲ Acción ➲ E.A.L.A./E.A. Games
➲ Electronic Arts ➲ 49,95 €

La acción bélica más realista tiene una cita con cualquier amante del género. Un título sensacional con una jugabilidad a prueba de bomba.

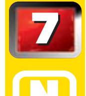
➲ Comentado en Micromanía 119
➲ Puntuación: 97





G.T.R. FIA GT Racing Game





7

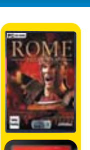
N

➲ Velocidad ➲ SimBin/10Tacle Stud.
➲ Atari ➲ 49,94 €

Los amantes de la velocidad están de enhorabuena con este genial título visualmente perfecto, emocionante, y con opciones variadísimas.

➲ Comentado en Micromanía 123
➲ Puntuación: 91

Rome: Total War



12

➲ Estrategia ➲ The Creative Assembly ➲ Activision ➲ 49,95 €

Las batallas más impresionantes que se han visto en su género. El rigor histórico, la amplitud de la campaña y su profundidad lo hacen grande como muy pocos.

➲ Comentado en Micromanía 117
➲ Puntuación: 96





Los Sims 2 Universitarios





13

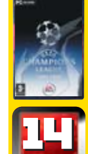
N

➲ Simulador ➲ Maxis
➲ Electronic Arts ➲ 34,95 €

Añade la experiencia universitaria a la vida de tus Sims, con la primera expansión del simulador de vida más completo de todos los tiempos.

➲ Comentado en Micromanía 123
➲ Puntuación: 94

UEFA Champions League 2004-2005





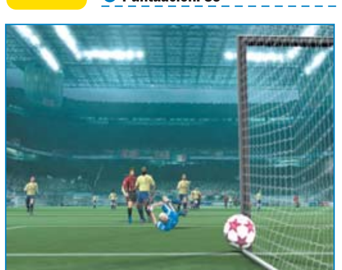
14

N

➲ Deportivo ➲ EA Sports
➲ Electronic Arts ➲ 49,95 €

El simulador de EA, «FIFA 2005» se ha renovado para ofrecernos mayor realismo y diversión en la liga reina que une al continente europeo.

➲ Comentado en Micromanía 123
➲ Puntuación: 85





Hearts of Iron II



15

N

➲ Estrategia ➲ Paradox/Bink Video
➲ Friendware ➲ 44,95 €

Con nuevas unidades militares, más opciones diplomáticas y un interfaz bastante más accesible e intuitivo, se perfila como un juego completo para los aficionados más exigentes.

➲ Comentado en Micromanía 123
➲ Puntuación: 89



Rol

Caballeros de la Antigua República II

➲ LucasArts ➲ Activision ➲ 49,95 €

El segundo capítulo de la saga es nuestra nueva referencia al combinar con maestría la magia del rol, la ciencia ficción y el universo Star Wars.

➲ Comentado en MM 122 ➲ Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

➲ Codemasters ➲ Proein ➲ 49,99 €

La verdad es que el género de la velocidad no es muy prolífico en PC, pero aunque hubiera mil más, «TOCA Race Driver 2» nos seguiría encantando.

➲ Comentado en MM 112 ➲ Puntuación: 90



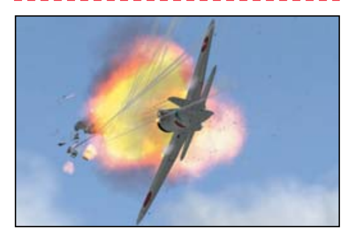
Simulación

Pacific Fighters

➲ Maddox/1C/Ubisoft ➲ Ubisoft ➲ 29,95 €

Habiendo perfeccionado la serie «IL2», este simulador, que nos lleva a la guerra del Pacífico es, sin duda, lo mejor del momento en su género.

➲ Comentado en MM 119 ➲ Puntuación: 87



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

➲ KCET/Konami ➲ Konami ➲ 34,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

➲ Comentado en MM 119 ➲ Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

Las batallas de Roma se sitúan en el primer lugar de vuestros favoritos en un género que saluda a dos nuevos títulos: «Act of War» y «Settlers. El Linaje...». Bienvenidos.



1 Rome. Total War
- 31% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 96
- Creative Assembly/Activision
- Activision



2 Act of War Direct Action
- 26% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 93
- Eugen Systems/ Atari
- Atari



3 Imperivm III
- 20% de las votaciones
- MM 121 · Puntuación: 92
- Haemimont Games
- FX Interactive

4 Los Sims 2
- 16% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 94
- Maxis/Electronic Arts
- Electronic Arts

5 Settlers: El Linaje de los Reyes
- 7% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 85
- Blue Byte/ Ubisoft
- Ubisoft

Acción

Sin variaciones entre los primeros puestos, «Half-Life 2» sigue siendo el primero en un género en el que entran dos nuevos juegos: «Second Sight» y «The Suffering».



1 Half-Life 2
- 32% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 98
- Valve/Sierra
- Vivendi



2 Medal of Honor: Pacific Assault
- 25% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 97
- E.A.L.A./EA Games
- Electronic Arts



3 Second Sight
- 16% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 88
- Free Radical/ Codemasters
- Codemasters

4 Far Cry
- 15% de las votaciones
- MM 110 · Puntuación: 97
- Crytek
- Ubisoft

5 The Suffering
- 12% de las votaciones
- MM 121 · Puntuación: 83
- Surreal/ Zoo Digital
- Herederos de Nostromo

Aventura

Los piratas del viejo Sid mantienen su puesto en un género sin novedades, pero con un Sherlock Holmes cuya aventura no deja de ganar seguidores entre los aficionados



1 Sid Meier's Pirates!
- 27% de las votaciones
- MM 120 · Puntuación: 93
- Firaxis Games/Atari
- Atari



2 Sherlock Holmes El Pendiente de Plata
- 24% de las votaciones
- MM 121 · Puntuación: 80
- Frogware
- Nobilis Ibérica



3 Myst IV: Revelation
- 21% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 84
- Team Revelation/Cyan
- Ubisoft

4 Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
- 15% de las votaciones
- MM 118 · Puntuación: 88
- High Voltage/Sierra
- Vivendi

5 Silent Hill 4 The Room
- 13% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 82
- Konami
- Konami

Rol

La cosecha de este último mes ha sido genial para el género y la prueba la tenéis en la revolución de todos vuestros favoritos. Y «World of Warcraft» ha llegado arrasando...



1 World of Warcraft
- 48% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 94
- Blizzard/ Vivendi
- Vivendi



2 EverQuest II
- 24% de las votaciones
- MM 121 · Puntuación: 86
- SOE
- Ubisoft



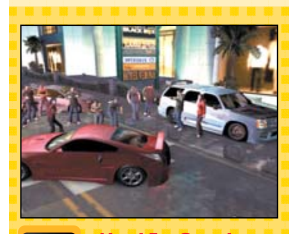
3 Caballeros de la Antigua República II
- 17% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 94
- Obsidian/ LucasArts
- Activision

4 City of Heroes
- 8% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 87
- NCSoft
- Friendware

5 Gothic II
- 3% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 82
- Piranha/ Jowood
- Nobilis

Velocidad

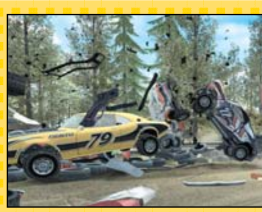
Al contrario que con el rol, el género de los motores humeantes no ha recibido ninguna entrada, lo que ha permitido al estupendo «NFS Underground 2» mantener la supremacía...



1 Need For Speed Underground 2
- 35% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 93
- EA Games
- Electronic Arts



2 TOCA Race Driver 2
- 23% de las votaciones
- MM 111 · Puntuación: 90
- Codemasters
- Proein



3 FlatOut
- 20% de las votaciones
- MM 120 · Puntuación: 85
- Bugbear/Empire
- Virgin Play

4 TrackManía
- 14% de las votaciones
- MM 114 · Puntuación: 80
- Nadeo/Brigades
- PuntoSoft

5 Xpand Rally
- 8% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 85
- Techland
- Zeta Games

El espontáneo



«El modo cooperativo en «Splinter Cell 3» promete, pero habrá que ponerse de acuerdo: ¿te asomas tú?, ¿me aúpas?, déjame unas cuantas balas...»

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Nacho (Madrid)

Simulación

El estupendo simulador «Pacific Fighters» vuelve a encabezar el pódium de vuestros simuladores preferidos, seguido muy de cerca del siempre "combativo" «Lock On».





Pacific Fighters

27% de las votaciones



- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft





Lock On: Air Combat Simulations

24% de las votaciones



- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft





X-Plane Flight Simulator v.7

21% de las votaciones



- MM 112 · Puntuación: 78
- Laminar Research
- Friendware



Flight Simulator 2004

15% de las votaciones





- MM 95 · Puntuación: 82
- Microsoft
- Microsoft



IL-2 Sturmovik Forgotten Battles

13% de las votaciones



- MM 100 · Puntuación: 94
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft

Deportivos

La jugabilidad a prueba de bombas de «Pro Evolution Soccer 4» se impone un mes más en un género en el que el tenis y el skate también mucho que decir junto al deporte rey.





Pro Evolution Soccer 4

34% de las votaciones



- MM 119 · Puntuación: 94
- KCET/Konami
- Konami





Top Spin

25% de las votaciones



- MM 118 · Puntuación: 87
- PamDev/Atari
- Atari





FIFA 2005

18% de las votaciones





- MM 117 · Puntuación: 93
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts



Tony Hawk's Underground 2

17% de las votaciones



- MM 120 · Puntuación: 85
- Neversoft/Activision
- Activision



Football Manager 2005

6% de las votaciones



- MM 119 · Puntuación: 80
- Sports Interactive/Sega
- Atari

Clásicos de todos los tiempos

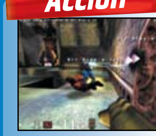
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



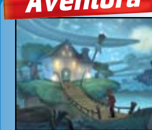
1 Civilization III	2 Age of Empires	3 Commandos
38% de las votaciones	33% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 90	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

Acción



1 Quake III Arena	2 Max Payne	3 RTC Wolfenstein
36% de las votaciones	33% de las votaciones	31% de las votaciones
Comentado en MM 60	Comentado en MM 80	Comentado en MM 84
Puntuación: 96	Puntuación: 96	Puntuación: 97
ID Software	Remedy	Gray Matter/Id

Aventura



1 Monkey Island 4	2 Sam & Max	3 Gabriel Knight III
50% de las votaciones	26% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 70	Coment. en MM 70 (IIEp.)	Comentado en MM 60
Puntuación: 89	Puntuación: 95	Puntuación: 86
LucasArts	LucasArts	Sierra

Rol



1 Baldur's Gate II	2 Diablo II	3 Neverwinter N.
36% de las votaciones	34% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 50	Comentado en MM 67	Coment. en MM 80
Puntuación: 91	Puntuación: 85	Puntuación: 91
Bioware	Blizzard	Bioware

Velocidad



1 Grand Prix 4	2 Moto GP 2	3 Need For Speed
42% de las votaciones	30% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 102	Comentado en MM 107
Puntuación: 90	Puntuación: 88	Puntuación: 88
Microprose	Climax	EA Games

Simulación



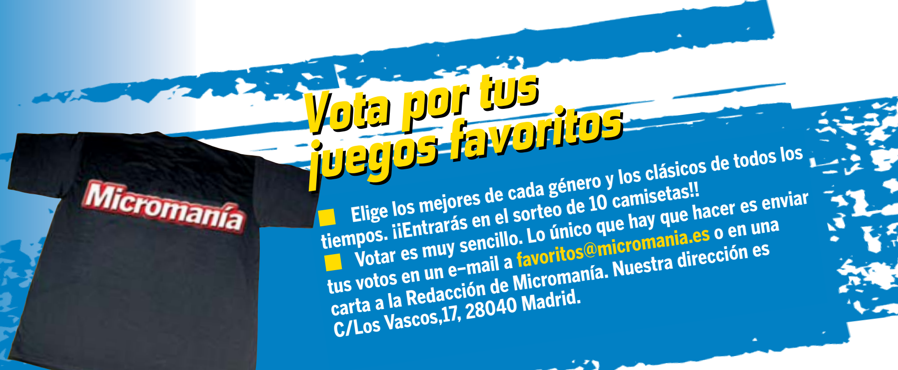
1 IL-2 Sturmovik	2 Silent Hunter II	3 Flight Sim. 2002
43% de las votaciones	39% de las votaciones	18% de las votaciones
Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 83
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 88
1C/Maddox Games	SSI/Ubisoft	Microsoft

Deportivos



1 Virtua Tennis	2 PC Fútbol 2001	3 FIFA 2002
56% de las votaciones	29% de las votaciones	15% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 66	Comentado en MM 80
Puntuación: 92	Puntuación: 86	Puntuación: 71
Sega	Dinamic	EA Sports

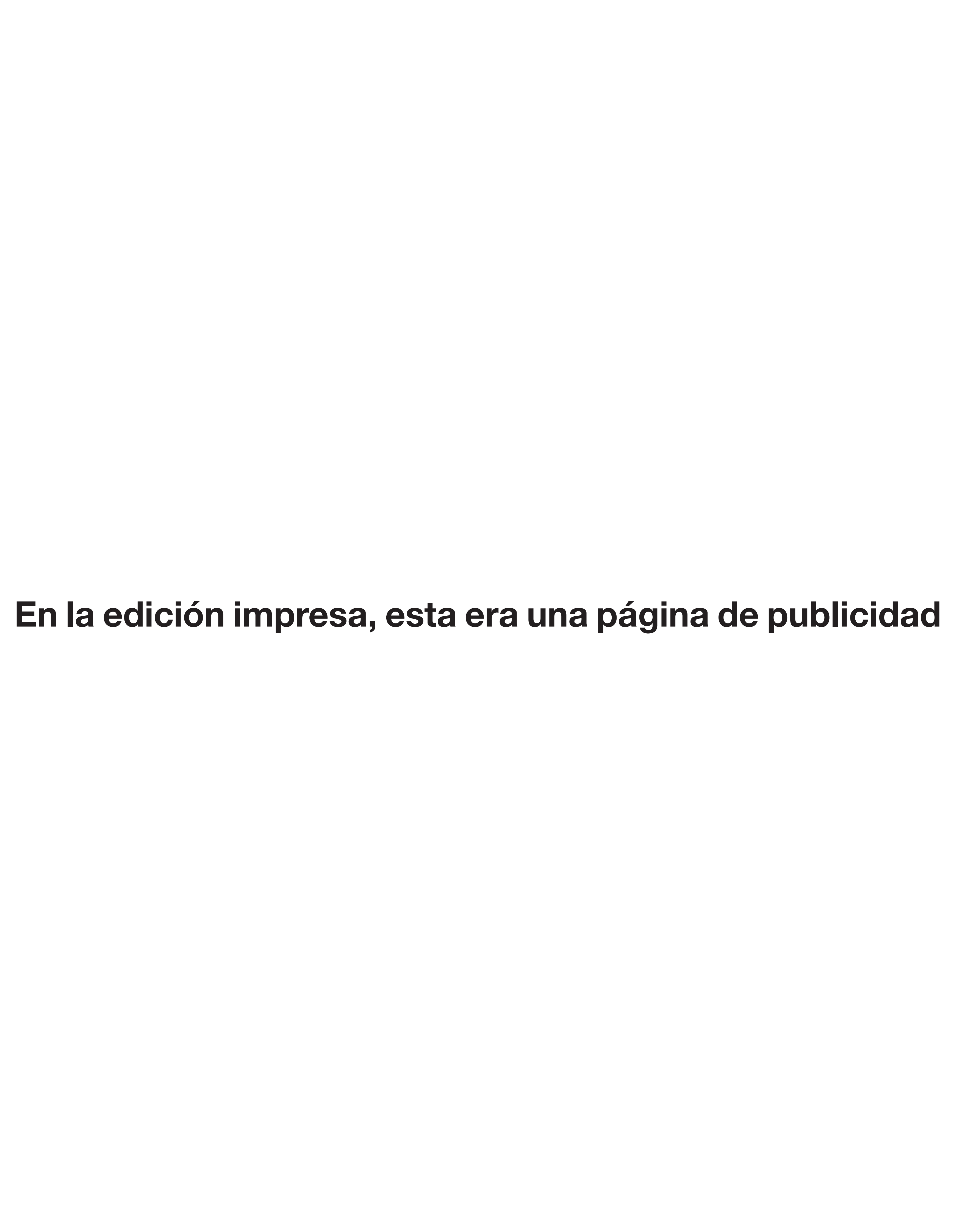
Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

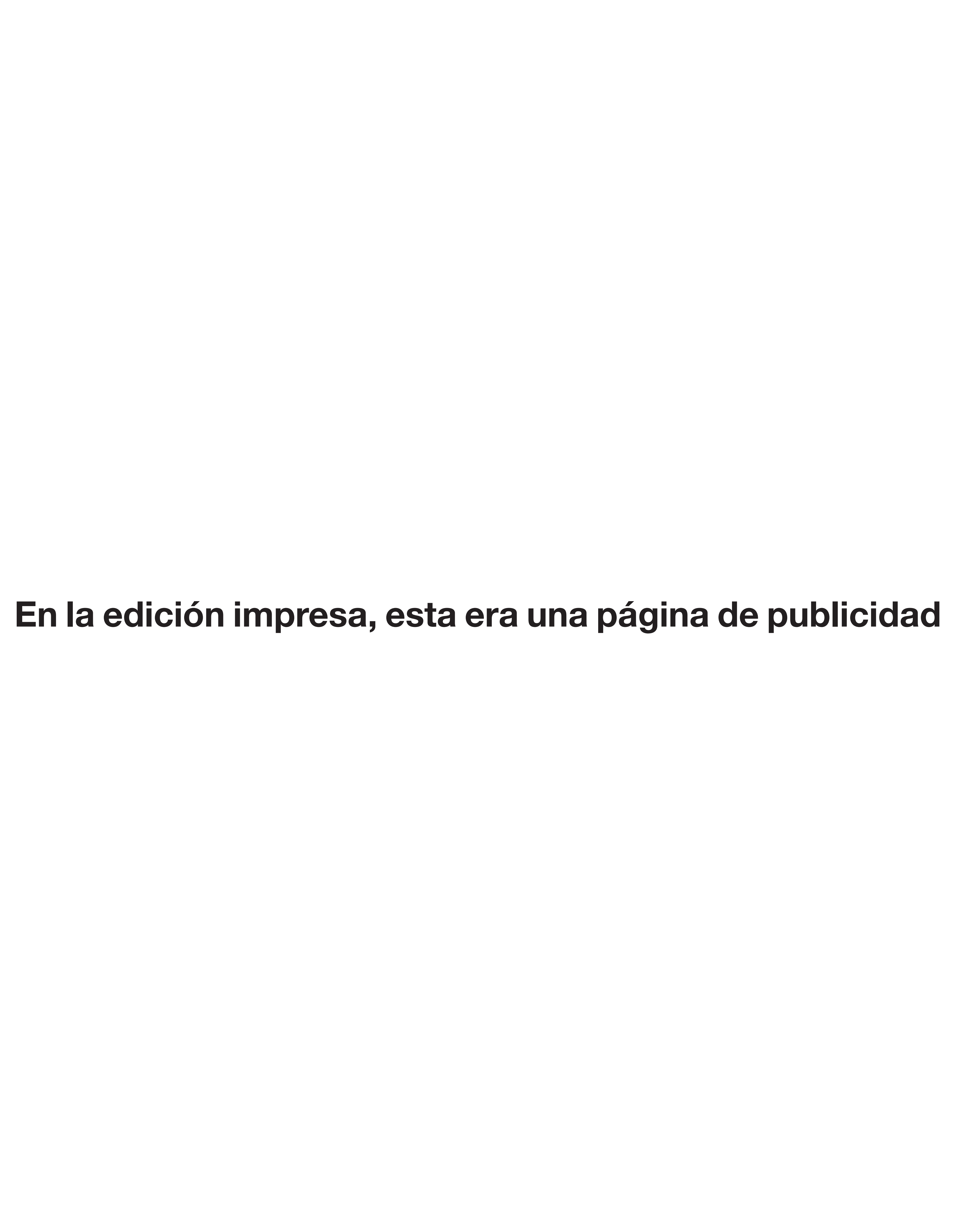


Vota por tus juegos favoritos

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Caballeros de la Antigua República II Los Señores Sith

Adéntrate en el lado oscuro (Parte I)

Casi coincidiendo con el estreno de la última película de Star Wars, "La venganza de los Sith", nos llega este esperadísimo título de LucasArts. Como en Micromania somos más originales que nadie, hemos decidido ser más papistas que el Papa y hacer esta guía llevando al personaje al lado oscuro.

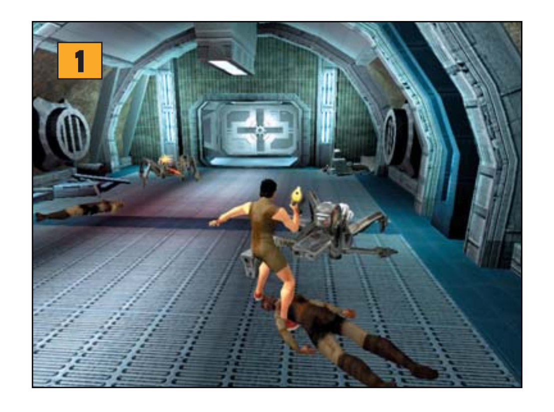
El juego comienza con un breve tutorial en el que tu nave, el Halcón de Ébano se encuentra dañada y a la deriva en un campo de asteroides. Dado que es un nivel muy sencillo, que sirve para hacerse con la mecánica del juego, vamos a empezar en la estación minera, en donde tomarás el control del protagonista de la aventura.

Cuando despiertes en la enfermería, sal por la puerta y métete en la habitación de la izquierda. Usa el terminal informático para abrir la morgue y examina el cadáver que verás allí para hacerte con una antorcha de plasma. Se iniciará una escena animada en la que conocerás a Kreia. Respóndele con las frases más egoístas y arrogantes para empezar a ganar puntos de oscuridad, y cuando termines dirígete hacia la puerta del pasillo. Ábrela con la antorcha de plasma. Ésta herramienta te será muy útil para forzar las puertas selladas y para destruir a los androides que pueblan la base minera.

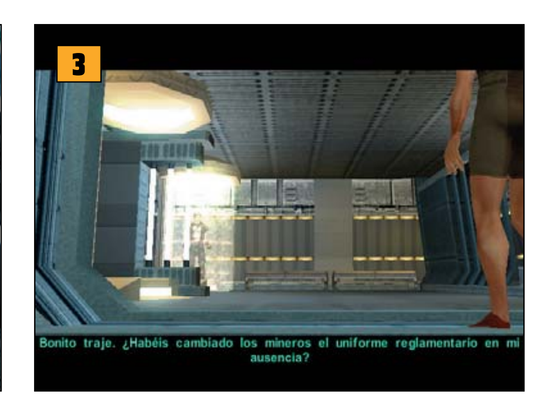
ESTACIÓN MINERA DE PERAGUS

Examina los cadáveres que encuentres, acaba con los droides que te salgan al paso, y avanza hasta una habitación con tres terminales informáticos. Activa el del centro, abre la prisión y dirígete hacia ella. Allí encontrarás a un piloto preso, Atton, que se unirá a tu grupo. Recuerda, sé egoísta y recibirás puntos del lado oscuro. Una vez libre, Atton se conectará a la consola pero verá que no podrá conectar con el sistema. Abre el canal de comunicaciones y conecta con T3-M4 para que vaya a liberaros.

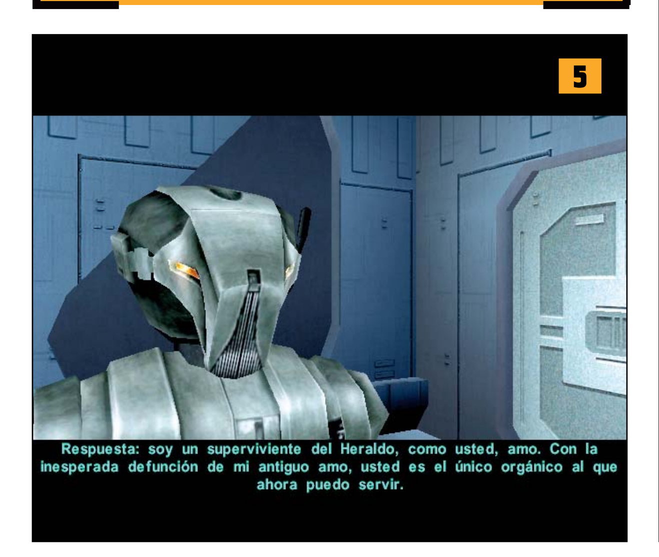
Dirige al droide por la puerta del este, desciende por la rampa y recoge todos los objetos que encuentres. Sal por la puerta del fondo, cruza la sala y recoge todas las puntas informáticas que hay en los contenedores, ya que pronto tendrás que usarlas. Ve hacia el terminal del hangar y usa las puntas para







(1) La antorcha de plasma es un arma excelente para abrir puertas y para eliminar a los androides de la instalación minera. (2) Desconecta las minas del pasillo con el androide T3-M4. (3) En la prisión encontrarás a Atton. Con su ayuda podrás pilotar el Halcón de Ébano. (4) T3-M4 puede conectarse a las terminales informáticas de la base y abrir las puertas que están cerradas. Su ayuda es imprescindible. (5) El androide de protocolo HK-50. Engáñalo con el sensor sónico para obtener la huella sónica que necesitas para salir de ese nivel.



abrir la puerta del Depósito de Combustible. Métete por esta puerta y coge el ascensor. Una vez llegues al piso de abajo, ve por la rampa, a la izquierda, y abre todas las puertas que puedas con el terminal informático.

UN DROIDE POCO FIABLE

De nuevo con el personaje principal, dirígete hacia la prisión, pero metiéndote en la primera puerta a la izquierda. Avanza hasta que llegues a un pasillo lleno de minas. Sigue por ese pasillo hasta que recibas el mensaje de Atton, momento en el que tendrás que correr lo más deprisa que puedas hasta el terminal. Desactiva a los droides y coge el ascensor del sureste para ir al depósito de combustible. A tu llegada te encontrarás con el droide de protocolo HK-50. Antes de responderle, vete a la habitación de al lado y busca el sensor sónico. Habla con el androide y pregúntale sobre la manera de escapar y sobre la huella de voz. Luego pregúntale por el cadáver y por sus últimas palabras. Finalmente, pregúntale si puede imitar voces y si puede imitar la voz del muerto. Persuádele para que lo haga, y quedará grabada en el sensor.

MUERTE EN LOS DORMITORIOS

Vete hacia el terminal, introduce la huella vocal, y entra en el ascensor que lleva al nivel de administración. Coge todos los objetos que encuentres y vuelve con HK-50. Vete por la otra puerta que verás desde la habitación en la que se encuentra, y avanza hasta que llegues al terminal que abre la puerta al espacio exterior. Avanza por ella hasta los aposentos de los mineros. De nuevo en la estación, usa la mesa de laboratorio que encontrarás a mano derecha para mejorar el equipo que lleves y destruye a los robots extintores.

Entra en los dormitorios, recoge los paneles con información y avanza hasta la cafetería. Una vez allí, vete por la puerta de la derecha hasta que llegues a una puerta bloqueada por un código (7 5 13 17 3). Introdúcelo en la consola y métete por la puerta.

ABORDANDO LA NAVE

Reúnete con Kreia y con Atton y corred hacia la nave de la República que ha aparecido (El Heraldo). Camino hacia ella os encontraréis con HK-50. **(Consulta el cuadro Eliminar al droide asesino).** Tras derrotarlo, ve recogiendo los objetos que encuentres, hasta que llegues a los aposentos de la tripulación. Recoge los objetos que hay de tu camarote y sigue hasta que te encuen- ▶▶

Quiz 1

¿Cómo se llama el androide que repara la nave al empezar?

- A. HK-50
- B. T3-M4
- C. R2D4

CONTRABANDO





AUNQUE ESTA ES UNA BÚSQUEDA SECUNDARIA, hemos decidido incluirla porque te permite hacerte con armas interesantes y muchos puntos de lado oscuro. Para hacerla, dirígete a la tienda del sector lúdico de Telos. Habla con el Rodiano que está en el fondo, y pregúntale por el blaster que conseguiste cuando te asaltaron los matones en el hangar 126. Así lograrás que te pregunte si quieres introducirte en el negocio del mercado de armas. Dile que sí. Tu primera misión será hacerte con unas muestras de planta en el complejo Ithoriano. Ve allí, entra en el invernadero y con la habilidad de seguridad de tu compañero Atto, desconecta el sistema de protección del recinto.

TRAS ESO, HABLA DE NUEVO CON EL RODIANO y vete al hangar de los Ithorianos. Habla con el que está detrás de la mesa y dile que te manda Chobo. Busca por los contenedores hasta que encuentres el escudo de energía y llévaselo al Rodiano. Éste te encargará una última tarea, que robes los suministros médicos de la clínica. Hazlo, y al huir te enfrentarás a un guardia. Mátale y te llevarás un punto extra de lado oscuro. De vuelta con el Rodiano, te pedirá que lo escoltes al hangar. Accede sin problemas. Tras la lucha, que superarás fácilmente, concluirás esta lucrativa búsqueda.







(6) Dentro del Heraldo tendrás que tener cuidado con los asesinos sith invisibles, ya que aparecen cuando menos te lo esperas y atacan en grupo. Usa el grito de fuerza. **(7)** Cuando abordes el Halcón de Ébano, tendrás que defenderte de un ataque de los sith. **(8)** Al aterrizar en Telos serás detenido hagas lo que hagas y digas lo que digas. **(9)** En Telos trabaja para la corporación Czerka y ganarás puntos del lado oscuro y créditos. **(10)** Registra todos los armarios en la estación de policía para recuperar tu equipo.





La antorcha de plasma te será muy útil para forzar las puertas selladas y para destruir a los numerosos droides que te encontrarás

ELIMINAR AL DROIDE ASESINO



CUANDO TU GRUPO SE DIRIJA HACIA EL HERALDO, HK-50 os atacará. Su blindaje es bastante fuerte para los lásers mineros que lleva tu grupo, por lo que la mejor estrategia para acabar con él es equipar a Atton con armas de iones, ya sea blásteres o granadas. El protagonista puede atacarle con la antorcha de plasma, mientras que Kreia lo mejor que puede hacer es mantenerse a distancia para curar al personaje con su poder de Curación.

UNA VEZ HAYAS ELIMINADO A ESTE PELIGROSO RIVAL, no te olvides de buscar entre sus restos, ya que allí encontrarás uno de los cuatro componentes que necesitas para reparar a HK-47, un droide de combate que se encuentra en tu nave. De las otras tres partes que necesitas, dos se encuentran en Nar Shadaa (una la tiene un individuo que se llama Kodin, y la otra está en unos restos en el almacén de Vogga), y la última se encuentra en Onderon, en manos de 1b-8d.

▸▸tres con Darth Sion. Kreia se quedará para luchar con él. Continúa tu avance hasta que encuentres a T3-M4; únelo al grupo. Una vez frente al terminal que controla el campo de emergencia, ábrelo y sigue hasta la sala con gas. Usa los ventiladores para despejar la zona y entra en el Halcón. Tras la fase de disparo elimina a los sith que hayan entrado. La nave saldrá de la instalación, no sin antes descubrir que Kreia sigue viva. En ese momento el Heraldo comenzará a perseguiros. Dile a Atton que dispare a los asteroides.

ATERRIZAJE COMPLICADO EN TELOS

Nada más aterrizar tú y tus compañeros seréis arrestados –digas lo que digas– por la explosión de Peragus. Te confiscarán el equipo y quedarás en una celda de contención. Tras el intento de asesinato de Batu Rem te pondrán a ti y a tus compañeros bajo arresto domiciliario. Los ithorianos y la corporación Czerka intentarán contactar contigo. Acepta la llamada de los segundos. Te proporcionarán encargos y puntos.

Cuando termine el arresto dirígete hacia las oficinas de Czerka para hablar con Jana. Lo primero que te encargará será que te hagas con un androide que los ithorianos esperan que llegue al hangar 126. Ve hacia allá, se encuentra en el sector lúdico pasando por la estación de la policía. Habla con el droide para recuperar todas tus posesiones –en los armarios– y para descubrir que te han robado la nave.

Tras eso, vete hacia el módulo, habla con el ithoriano –dile que te manda Chodo– y vete hacia el grupo en el que se encuentra el droide. Nada más llegar seréis asaltados por un grupo de matones. Acaba con ellos, recoge su equipo –incluyendo el blaster modificado– y lleva al droide a la corporación Czerka. De camino ve a la tienda de los Rodianos. **(Ver cuadro Contrabando).**

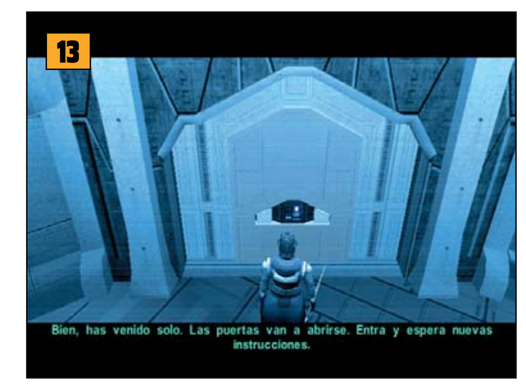
> **Quiz 2**
> *¿Dónde está Luxa, la número dos del Intercambio, en Telos?*
> - **A.** En la cantina.
> - **B.** En el hangar 126.
> - **C.** En el complejo Ithoriano.

TRATOS CON EL INTERCAMBIO

El siguiente trabajo es eliminar al líder del Intercambio, Slusk. Para ello tendrás que hablar con su mano derecha, Luxa, que se encuentra en la cantina, y hacer un par de misiones. Hecho esto, ármate bien y dirígete al refugio de Slusk. Acaba con todos. Antes de salir, mata también a la recepcionista y conseguirás otro punto del lado oscuro. Hecho esto vete a hablar con Jana Lor-









(11) Utiliza el mapa para orientarte en tus desplazamientos por los escenarios del juego. **(12)** Tu primera misión para la Czerka será robar el nuevo droide de inteligencia a los Ithorianos en el módulo de carga 126. **(13)** Para acceder al piso en el que te esperan los traficantes de armas con los que quiere negociar Luxa tendrás que quitar a tus compañeros de la pantalla de grupo. **(14)** En la guarida del Intercambio enfréntate a los guardias de Slusk. **(15)** Elimina al bot y a su controlador a distancia ya que si te acercas activarás las minas.

Antes de conversar con el androide de protocolo HK-50, vete a la habitación de al lado y busca en un contenedor el sensor sónico

so. Elimina a los mercenarios que están atacando Czerka y pide tu recompensa. Ya sólo tienes que ir al muelle 3 para coger la lanzadera. Antes de entrar te darán como regalo tu primer componente de sable láser.

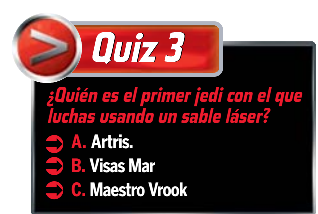
EXTERIORES DE TELOS

Tras ser derribado te encontrarás con Bao-Dur, un antiguo compañero de las guerras Mandalorianas. Únele a tu grupo y dirígete hacia la excavación. Nada más llegar, seréis atacados. Cura a los personajes heridos y prepárate para una gran batalla en la excavación, en la que deberás usar los poderes de la Fuerza (de área) más destructivos que tengas. Acaba con un grupo de enemigos, retrocede hasta ponerte fuera de alcance, cúrate y ve a por otro. Repite este procedimiento hasta que no quede nadie. Tras eso, haz que Bao-Dur use el terminal y entra en las ruinas de la Base Militar. Equípate con lo que tengas para impedir el envenenamiento, así como con todas las armas de iones. En esta fase conviene llevar a Bao-Dur como personaje principal, para que rompa los campos de energía. Avanza hasta la habitación en la que se ve la nave, y sigue por el único camino por el que se puede ir. Rompe el campo de energía, conéctate al terminal y elimina el gas con los extractores. Sigue alejándote del hangar hasta que te encuentres con un Twi'lek.

CAMINO DEL POLO

Una vez hayas matado al Twi'lek, sigue avanzando hasta que llegues a una amplia sala llena de droides. Vete hacia el terminal y sobrecarga la estación de recarga para acabar con ellos. A continuación, avanza hasta la sala del reactor y actívalo con el terminal. Ahora vuelve a la sala de recarga, métete en la habitación que hay justo enfrente y busca hasta que encuentres los códigos de ignición de la lanzadera. Con ellos en tu poder, vuelve al hangar y destruye al Tanque Droide. Para eso, usa granadas y las armas de iones más potentes que tengas. Cuando esté destruido, coge todos los objetos que encuentres en la habitación de la que salió, vete hacia la sala de control abre las puertas con la terminal y métete en la lanzadera. Saldrás derechito hacia el polo.

Allí te tocará –tras ser nuevamente derribado– enfrentarte a otros tres droides HK-50. Derrótalos usando la misma estrategia que viste en el cuadro Eliminar al droide asesino, y dirígete hacia una pequeña meseta que verás a tus espaldas. Entra en su interior y llegarás a la Aca- ▸▸


Quiz 3

¿Quién es el primer jedi con el que luchas usando un sable láser?

- A. Artris.
- B. Visas Mar
- C. Maestro Vrook

LA CONVERSACIÓN CON ARTRIS





NADA MÁS ENTRAR EN LA ACADEMIA JEDI comenzará una conversación con la Maestro Jedi que la guarda. A fin de adentrarte aún más en tu descenso al lado oscuro, responde las siguientes frases a lo que te diga;

- **"Quiero mi propiedad, mis esclavos y mi nave."**
- **"Estoy aquí porque un schutta pretencioso me robó mi nave."**
- **"La destrucción de Peragus fue necesaria."**
- **"Sí, he destruido dos mundos con una explosión."**
- **"Peragus no fue nada comparado con lo que haré si no me devuelves mi nave."**
- **"Ya me he cansado de esto, y de ti."**
- **"Me llevo mi nave. Trata de detenerme y lo lamentarás."**

TRAS ESA CONVERSACIÓN EXPLORA LA ACADEMIA hasta que encuentres a los otros integrantes de tu grupo, y sé lo más inflexible, despiadado y miserable que puedas. Por ejemplo, aquí tienes la conversación que debes seguir con Bao-Dur

- **"Un soldado que falla al primer signo de combate no me es útil. Estate alerta en el futuro."**
- **"Sube a la nave. Hablaremos más tarde."**





(16) En la base militar controla a Bao-Dur, ya que su brazo especial te permitirá abrir los campos de fuerza de los pasillos. **(17)** Para liquidar a los tres droides HK-50 utiliza la misma estrategia que te indicamos en la instalación minera de Peragus. **(18)** Habla con la administradora para que te indique dónde encontrar al maestro Vrook. **(19)** Para eliminar a varios enemigos a la vez usa poderes de área como el grito de fuerza. **(20)** Cuando derrotes a Visas conseguirás la última pieza que necesitabas para construir tu nuevo sable láser.





El club Glaze se encuentra cerca del Lotus Blossom, en uno de los callejones de Chinatown. Allí debes buscar a Ricky y a Johny

▶▶demia Jedi de Artris. **(Consulta el recuadro La conversación con Artris).** Recoge a tus compañeros y márchate en el Halcón de Ébano.

TRAICIÓN EN DANTOOINE

Tras ver el vídeo de tu juicio dirígete a Dantooine. Cuando llegues habla con Terena Adare, la administradora, en el edificio grande. Te dirá que la última vez que vio a Vrook se había dirigido al antiguo enclave jedi. Vete hacia allá. Poco antes te encontrarás con el campamento de los recuperadores. Cómprale a Daraala varios componentes para fabricar un nuevo sable de luz y vete hacia las ruinas del enclave. En la entrada te encontrarás con unos saqueadores. Mátalos y ganarás objetos y un punto del lado oscuro. Busca por las distintas habitaciones del enclave hasta que llegues a una en la que hay un hombre llamado Discípulo. Habla con él y recoge el panel de datos del mercenario muerto. Así descubrirás que se han llevado a Vrook a las Cuevas de Cristal. Ve hacia ellas. En su interior, dirígete hacia el este para acabar con la matriarca Kinrath. Es un rival duro, pero si la derrotas podrás hacerte con el cristal "nombre del protagonista", para incluirlo en tu sable láser. Una vez con él en tu poder ve hacia el noroeste y habla con los mercenarios. Recuerda, sé arrogante y ganarás puntos del lado oscuro. Cuando Vrook se libere, di que estás arrepentido y que quieres cambiar. Se dirigirá hacia el enclave para preparar la defensa. Ve tras él y te encontrarás a Azkul, el líder mercenario. Llega a un acuerdo con él para entregar la colonia.

LA MUERTE DE UN JEDI

Vuelve al Halcón de Ébano. Allí te encontrarás con Visas Marr, una sith que intentará matarte. Tras derrotarla dile a Atton que sólo te importa que viva hasta que puedas interrogarla –punto más de lado oscuro–, y habla con Bao-Dur para construir tu sable láser. Ponle todas las mejoras que quieras y vete a hablar con la administradora. Cuando te dé la opción, dile que comprobarás las defensas de Khoonda. Dirígete a la sala de control, cambia la prioridad de objetivos de las torretas y prográmalas para que sólo ataquen a los objetivos amigables. Si no puedes, sabotéalas. Acto seguido, vete a la sala en la que están los droides de defensa y reactívalos uno a uno, mejorando su armamento y sus sistemas de puntería, y usa el termi-

Quiz 4

¿Qué dos objetos recoges de la tumba Sith en Korriban?

- **A.** Una espada y un brazalete.
- **B.** Un sable láser y un brazalete.
- **C.** Una espada y un escudo de energía.











(21) Piratea los controles de las torretas para que ataquen a los defensores de la colonia e ignoren a los mercenarios asaltantes. **(22)** Habla con Kreia siempre que puedas en la nave: ganarás influencia sobre ella y puntos del lado oscuro. **(23)** Usa el terminal de la sala de entrenamiento para acceder al cadáver de la maestro Lonna Vash. **(24)** Más allá de este puente deberás seguir solo y adentrarte en el mausoleo del maestro Ludo Kressh. **(25)** En el mausoleo enfrentarás visiones de tu pasado en las guerras mandalorianas.



Dile a Vrook que estás arrepentido y que quieres cambiar. Luego reúnete con el líder mercenario y llega a un acuerdo para traicionar a la colonia

nal para que protejan a los objetivos hostiles. Hecho esto, sal del edificio y desactiva las minas que hay a ambos extremos. Ya sólo tienes que reunirte con Azkul para que empiece el ataque y prepararte, cuando éste termine, para enfrentarte a Vrook. **(Ver recuadro Derrotar al maestro jedi Vrook).**

LA ACADEMIA SITH DE KORRIBAN

Sal de la nave, no toques ningún cadáver de los que están aquí fuera, y dirígete hacia la academia Sith. Cuando se cierre la puerta, ve desde la sala central por el camino de la derecha y luego por el segundo a la izquierda. Coge el panel de datos Nuevos Reclutas. Con él en tu poder, retrocede hasta la sala principal y avanza por el camino de la izquierda hasta que llegues a un terminal. Introduce lo siguiente:

- **"Nuevo Recluta "**
- **"3401726-B853S500X001"**
- **"Examen Escrito del Nivel 1"**
- **"Empezar Prueba"**
- **"Freedon Nadd"**
- **"Veinte"**
- **"Gizka"**
- **"Yo siempre miento"**
- **"Pasión - fuerza - poder – victoria"**
- **"Acceso a Sala de Entrenamiento"**
- **"Salir"**

Ve a la sala de entrenamiento y conecta el terminal. Acaba con los Tuk'atas y vuelve a usarlo. Métete en la sala de castigo y cuando veas el cadáver de Lonna Vash di: "Tendría que haberla matado yo. Fue una de las responsables de mi exilio". Busca en su cuerpo, coge los objetos y usa la terminal para salir. Vuelve a la sala principal y prepárate para pelear con Darth Sion. Kreia te dirá que huyas. Responde que no huirás de ese cadáver, pero escapa en cuanto puedas.

EN LAS CAVERNAS SITH

Antes de volver a la nave, métete en las cavernas que hay a la izquierda, desde la puerta de la academia. Avanza por ellas hasta que llegues a un puente. Aparecerán un montón de sith y un par de hssiss. Acaba con ellos y dirígete a la entrada del mausoleo. Cuando Kreia te mande un mensaje dile que irás solo.
Dentro te enfrentarás con una serie de visiones sobre tu pasado. Recuerda: orgulloso, arrogante y seguro de que repetirías todo lo que hiciste. Al final de este camino se encuentra la tumba del maestro Sith Ludo Kressh. Coge su brazalete y su espada, vuelve a la nave y habla con Kreia para escoger la siguiente clase a la que evolucionará tu personaje. Y hasta aquí hemos llegado. El mes que viene, más y mejor. ■ **J.D.**

Soluciones Quiz

1.B. T3-M4. **2.A.** En la cantina. **3.C.** Maestro Vrook. **4.A.** Una espada y un brazalete.

DERROTAR AL MAESTRO JEDI VROOK





CUANDO RECUPERES EL CONTROL DEL PERSONAJE y tengas que responder a Vrook, escoge: "Has vivido demasiado, anciano." De esta manera te asegurarás de conseguir un punto de lado oscuro más a sumar a tu pérfida carrera de sith. Acto seguido, equípate con un escudo de energía y trata de mantenerte a distancia del maestro. Sus ataques son rápidos y demoledores y, por si fuera poco, se cura con mucha frecuencia así que no será un rival máximo y tendrás que concentrarte al máximo.

ATÁCALE CON PODERES DEL LADO OSCURO QUE CAUSEN MUCHO DAÑO como el rayo o, mejor aún, drenar vida. Cuando esté más o menos hacia la mitad de la barra de vida, sus ataques se harán aún más fuertes y demoledores. Sigue el consejo de Kreia y contenlo hasta que se canse. Para ello, lo mejor es que adoptes la forma Canalización, que potencia el daño que haces mediante los poderes de la Fuerza. Una vez lo derrotes definitivamente, se activará una secuencia cinemática que revelará que tu conexión con la Fuerza está evolucionando a una forma atípica, añadiendo más incógnitas a la trama del juego. ¿Qué te está pasando?

City of Heroes

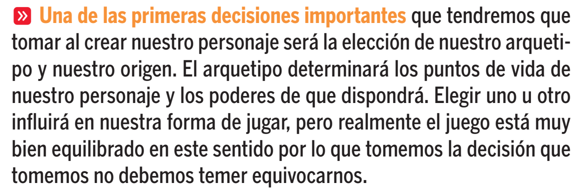
Superhéroe de la noche a la mañana...

El hábito no hace al monje, así que antes de lanzarte con tu mejor disfraz a las calles de Parangon City a luchar contra los villanos tendrás que aprender a manejar todos los poderes de que dispones. ¡No sufras, seguro que tu héroe favorito también fue novato alguna vez! Nadie nace sabiendo...

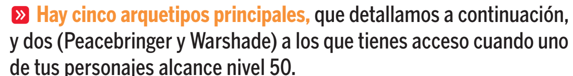
La verdad es que la dinámica de este juego es bastante sencilla y no te costará mucho hacerte con el control de tus fuerzas. Además al crear tu personaje tendrás opción de jugar un pequeño tutorial que te preparará para tu carrera como superhéroe. De todas formas te ofrecemos aquí una pequeña guía que esperamos te aclare alguno de los aspectos más liosos al principio: arquetipos, orígenes, poderes, mejoras..., unas nociones básicas sobre el movimiento por la ciudad, y unos consejos generales para que empieces a patrullar sin problemas y puedas hacerte un nombre como aventurero enmascarado.

Orígenes y Arquetipos





Una de las primeras decisiones importantes que tendremos que tomar al crear nuestro personaje será la elección de nuestro arquetipo y nuestro origen. El arquetipo determinará los puntos de vida de nuestro personaje y los poderes de que dispondrá. Elegir uno u otro influirá en nuestra forma de jugar, pero realmente el juego está muy bien equilibrado en este sentido por lo que tomemos la decisión que tomemos no debemos temer equivocarnos.

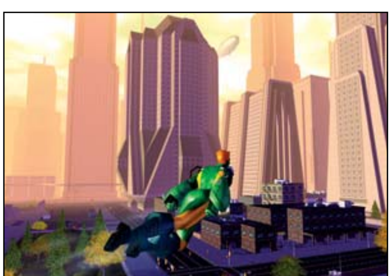


Hay cinco arquetipos principales, que detallamos a continuación, y dos (Peacebringer y Warshade) a los que tienes acceso cuando uno de tus personajes alcance nivel 50.

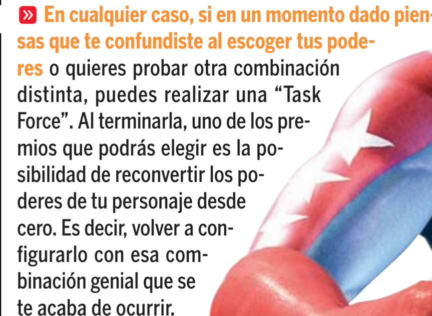
- **La especialidad de los FULMINADORES es el daño a distancia.** Son personajes que pueden jugar muy bien solos siempre que sean conscientes de su escaso potencial defensivo.
- **Hacerse un DEFENSOR supone convertirse en el "médico" del equipo.** Sus poderes son principalmente curativos y potenciadores de habilidades ("buffing"). Aunque tienen buenos ataques a distancia y pueden jugar solos, su sitio realmente estará en un equipo, donde siempre serán bienvenidos.
- **Los TITANES combinan una espectacular defensa con una potente ofensiva.** Son muy apropiados para jugar en solitario, pero también se hacen querer por los grupos ya que son los que suelen centrar los ataques del enemigo.
- **Los GARRAS son ideales para la lucha cuerpo a cuerpo** y sin duda es el mejor arquetipo para aquellos que prefieren ir a su aire, pues sus poderes de defensa y ataque están muy equilibrados.
- **Los CONTROLADORES manipulan las acciones de los enemigos.** pueden inmovilizarlos, controlar sus movimientos y obligarles a atacar a sus aliados. Probablemente sea el arquetipo más difícil de manejar.

Los poderes tienen distintas fuentes: Mutante (Mutant), Científico (Science), Tecnológico (Technology), Natural (Natural) y Mágico (Magic). El origen de tu personaje determinará las mejoras a las que podrás acceder y la identidad de tus primeros contactos a lo largo del juego.

En cualquier caso, si en un momento dado piensas que te confundiste al escoger tus poderes o quieres probar otra combinación distinta, puedes realizar una "Task Force". Al terminarla, uno de los premios que podrás elegir es la posibilidad de reconvertir los poderes de tu personaje desde cero. Es decir, volver a configurarlo con esa combinación genial que se te acaba de ocurrir.







Mejoras

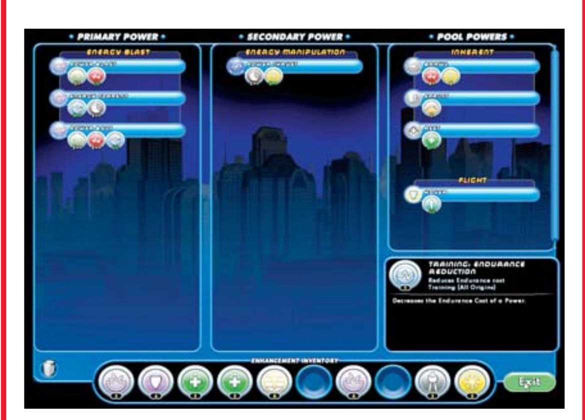




Las mejoras son "objetos" que puedes comprar con influencia u obtener como recompensa tras un combate, y que potencian los poderes de tu héroe. Cada vez que subas de nivel obtendrás un poder nuevo o una ranura para potenciar los que ya tienes. Hay mejoras que incrementan el daño, que aumentan el alcance... Podrás elegir a qué poder asociar una ranura nueva en la que luego insertar una mejora. Así, el mismo poder de dos héroes de un mismo arquetipo puede funcionar de forma distinta según las mejoras que se le hayan asociado. También podrás combinar las mejoras similares para hacerlas más efectivas.

Una vez asignada una mejora a un poder no podrás cambiarla de lugar, aunque sí eliminarla para asociar otra mejora a ese poder. Esto es especialmente útil una vez que han perdido todo su potencial (cuando tu nivel sea muy superior al de la mejora). Aquellas mejoras que no puedas utilizar, bien porque no se pueden asignar a tus poderes, bien porque son de un nivel muy inferior, puedes cambiarlas por puntos de influencia en alguno de los héroes uniformados que suelen estar cerca de los entrenadores. También podrás intercambiarlas con otros jugadores o regalarlas.

Poderes



Tu superhéroe tendrá tres tipos de poderes: primarios, secundarios e iniciales. Dentro de cada tipo encontrarás un grupo ("tray") de poderes que vendrán determinados por tu arquetipo. Según eso, tus poderes pueden ser de ataque, defensa, controladores de movimiento, curativos... Cada dos niveles podrás elegir un poder nuevo dentro de los nueve poderes que forman cada grupo. Para ello, una vez recibas el aviso de que has subido de nivel, deberás buscar un entrenador y hablar con él. Los poderes que se encuentran en las primeras posiciones de la lista son por lo general los más básicos, aunque no por eso los menos efectivos. Hay cosas que siempre funcionan...

Antes de poder utilizar tus poderes deberás colocarlos en la barra de poderes que encontrarás en la parte inferior derecha de la pantalla. Luego bastará pinchar sobre ellos con el ratón para activarlos. Al utilizar un poder irás gastando tus reservas de resistencia, representadas en la barra azul que encontrarás en la parte superior derecha de la pantalla. Esta barra se recarga automáticamente de manera bastante rápida, aunque debes estar pendiente para no llevarte sorpresas en el peor momento de una pelea.

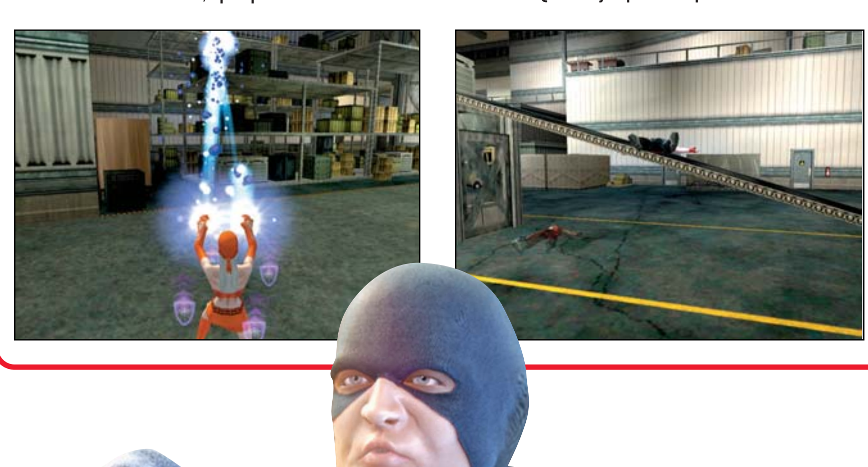
Contactos y Misiones





Para conseguir misiones dentro del juego necesitarás tener contactos. A tu primer contacto lo conocerás ya en el tutorial y según vayas completando los retos que te proponga, irás ganando su confianza. Cuanta más confianza tengas con un contacto mejores misiones te planteará y además te presentará nuevos contactos para que siempre tengamos un objetivo dentro del juego. Es como la vida misma, cuanto mejor "trabajes" más "clientes" tendrás.

Las misiones pueden desarrollarse en el mapa general del juego o en zonas "privadas". En el primer caso lo normal es que consistan en matar a un número de enemigos de un determinado tipo, "elimina a 10 outcast", que pueden estar en una zona diferente a la que se encuentra tu contacto; mientras que en el segundo, deberás entrar a un mapa nuevo, cerrado para ti y tus aliados, y que normalmente marcará tu contacto en el mapa con un punto, en el que deberás buscar algún objeto o pista. Eso sí, llevándote por delante a todos los que se crucen en tu camino. Este tipo de misiones son infinitamente más divertidas en grandes grupos, y además la dificultad se ajusta automáticamente. Para seguir bien la historia de las misiones y de las pistas (clues) que vayas descubriendo te recomendamos que tengas a mano un diccionario de inglés. Y no olvides que como premio a alguna de las misiones que realices tu héroe podrá lucir una medalla. ¡Qué mejor premio que ese!



Inspiraciones

LAS INSPIRACIONES SON OTRO TIPO DE "OBJETO" que se puede comprar u obtener como recompensa en un combate. A diferencia de las mejoras, las inspiraciones son de un solo uso. Pueden ayudarte a recuperar tu salud, a mejorar tus puntos de defensa, a hacer más precisos tus ataques, a recuperar tu barra de resistencia... en resumen, que son soluciones concretas a problemas concretos que puedes utilizar una sola vez. Por eso, cuando las uses desaparecerá de tu inventario. Podrás utilizarlas en cualquier momento, aunque, salvo las que te ayudan a recuperar parte de la barra de salud o resistencia, lo aconsejable es activarlas justo antes de entrar en combate. Las encontrarás en la parte inferior derecha de la pantalla.

CADA INSPIRACIÓN TIENE TRES NIVELES DE POTENCIA, así, por ejemplo, una inspiración de Suerte, incrementa tu defensa en un 25% durante 30 segundos, una de Buena Suerte, la incrementa un 33% y una de Suerte Extraordinaria la incrementa un 50%. Por lo general cuanto más alto sea el nivel del enemigo que te haga ganar una inspiración o más puntos de influencia te cueste más poderosa será. Muchas veces te salvarán la vida o serán la única manera que tengas de cumplir con una misión, así que no las malgastes ni dejes de hacer lo posible por obtenerlas.

Movimiento









Algunas zonas de la ciudad son inmensas y además encontraremos todo tipo de obstáculos: barrancos, grupos de enemigos, muros... por eso es importante que aprendas pronto a moverte y a utilizar alguno de los poderes de movimiento que te irán ofreciendo al subir de nivel. También para no quedarte atrás cuando vas en grupo.

Sea cual sea tu arquetipo el héroe tendrá como poder innato el Sprint. Si lo activas, aumentarás tu velocidad aunque consumirás parte de tu resistencia. Es especialmente útil para huir de un combate que se ha complicado y casi siempre lo conseguirás con éxito; aunque conviene no esperar a tener tu barra de salud al mínimo antes de huir pues todavía te llevarás algún golpe en la carrera. Vamos, que no seas loco y lo dejes para el último momento porque igual te llevas una sorpresa.

Pero además existen cuatro poderes que aumentan las posibilidades de movimiento del héroe y es importante seleccionar al menos uno o te verás muy limitados en tus aventuras. Será al llegar a nivel 6, cuando al elegir un nuevo poder aparezca una nueva lista con los "Power Pool". Estos poderes son:

- **Vuelo (Flight)** que se acelera con **Supervuelo (Fly).**
- **Salto (Leaping)** que se acelera con **Super salto (Super Jump).**
- **Velocidad (Speed)** que se acelera con **Super velocidad (Super Speed).**
- **Teletransportación (Teleportation)** que se acelera con **Teletransporte (Teleport).**

Estos poderes además pueden asociarse a otros poderes de combate que aumentarán tu precisión o tu defensa en las luchas en el aire. Pero si lo que quieres es moverte entre zonas muy alejadas entre sí la mejor opción es el monorraíl. Existen dos líneas de monorraíl: la amarilla, más básica, que atraviesa entre otras, Galaxy City y Atlas Park; y la línea verde que pasa por cuatro de las zonas más peligrosas de la ciudad. Para utilizarlo basta con que te dirijas a una estación, la encontrarás señalada en el mapa de tu zona, y hagas clic en la puerta.

Consejos Generales





FAMILIARÍZATE CUANTO ANTES CON EL MAPA Y LA BRÚJULA. El mapa se divide en dos ventanas: ciudad, con una visión general de las zonas de Parangon City; y zona, con un plano de la zona en la que te encuentras. En ese mapa aparecerán marcados los puntos más importantes: entrenadores, estación de metro, contactos... Si pinchas sobre uno de esos puntos se activará inmediatamente en tu brújula. Gira tu personaje hasta que el punto marcado en la brújula aparezca centrado y camina en esa dirección.

SI HAS DECIDIDO COMPLETAR UNA MISIÓN que se desarrolla en un mapa privado, asegúrate de completarla antes de salir del juego o tendrás que empezarla desde cero, ya que tu personaje aparecerá otra vez fuera cuando vuelvas a conectarte.

FÍJATE EN LOS CÓDIGOS DE COLOR DEL NOMBRE DE LOS VILLANOS. Si aparece en color gris será muchísimo más débil que tú; si es verde, será bastante más débil; si es azul, es menos poderoso que tú pero puede ser peligroso, sobre todo si son varios; si es blanco, su poder es similar al tuyo; si es amarillo, ándate con ojo porque es posible que te gane; y si es naranja o rojo, mejor ni te acerques porque te va a poner las pilas seguro.

LOS VILLANOS SUELEN LLEVAR BAJO SU NOMBRE LA BANDA A LA QUE PERTENECEN. Así, si en una misión te piden que elimines a cinco hellions, bastará con que vayas examinando a los distintos villanos hasta que encuentres a los de esa banda en concreto y les des su merecido y todo eso.

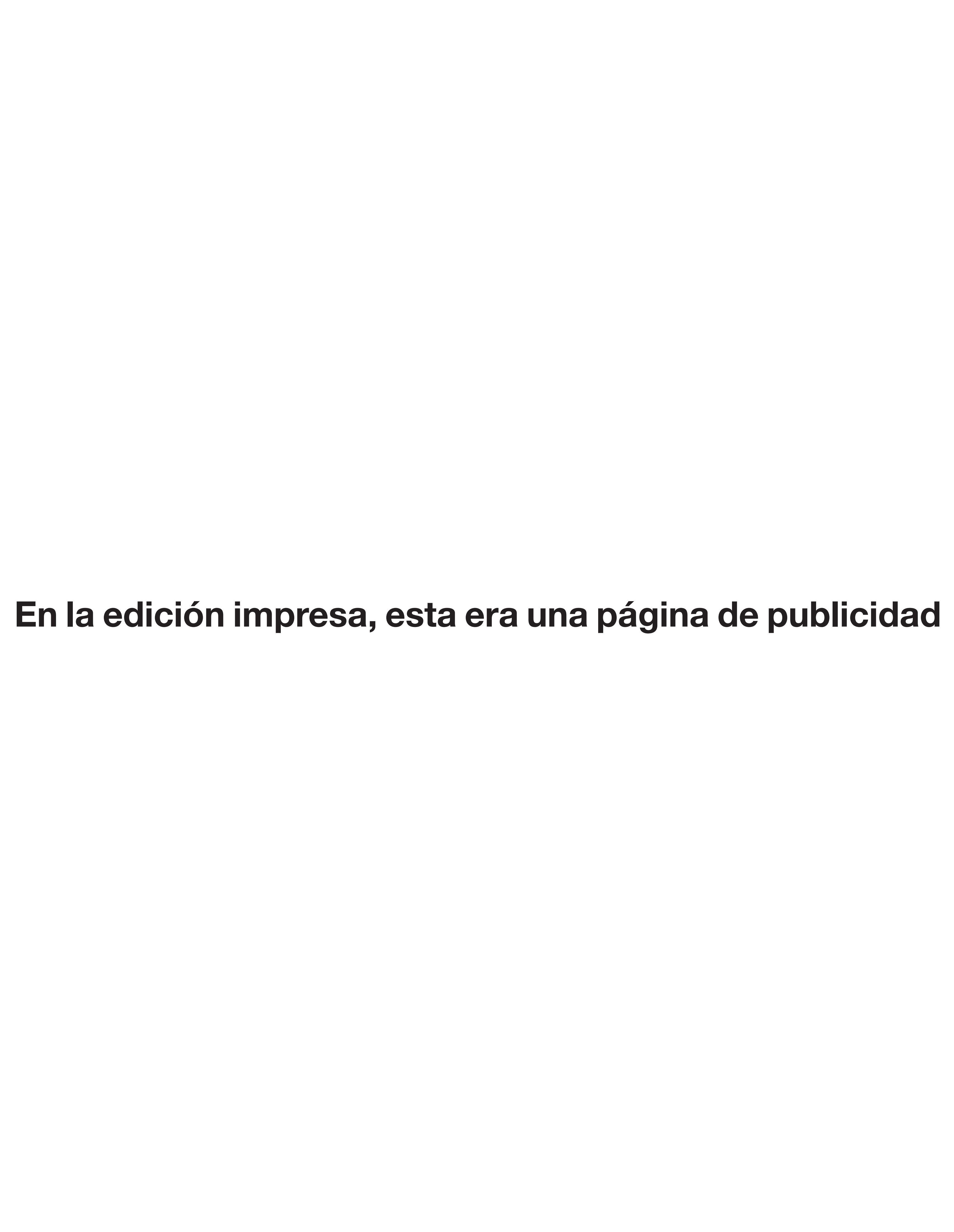
CUANDO TE MUERAS NO SUFRIRÁS PENALIZACIÓN en la experiencia conseguida, pero acumularás una deuda de experiencia que tendrás que pagar antes de alcanzar el siguiente nivel. Es decir, a partir de ese momento, cada vez que mates a un villano, una parte de los puntos de experiencia conseguida se irán al pago de esta deuda. Por eso te recomendamos que utilices tu poder de sprint en cuanto las cosas se te compliquen.

SI TE MATAN, Y TIENES UNA INSPIRACIÓN DE DESPERTAR, prueba a utilizarla. Te levantarás desorientado pero tal vez puedas salvarte por esta vez.

SI NECESITAS DESCANSAR para recuperarte, hazlo en un lugar seguro y recuerda que durante un tiempo no podrás volver a hacerlo

EVITA, EN LA MEDIDA DE LO POSIBLE, ELEGIR UN DISFRAZ DEMASIADO OSCURO pues cuando te lances a las calles en plena noche te costará mucho más distinguirlo del entorno.

SI VAS A ENTRAR EN UN COMBATE QUE INTUYES DURO, asegúrate de tener al menos una inspiración de respiro y una de recarga de resistencia. También es conveniente activar las inspiraciones de daño, precisión y suerte antes de entrar en combate. Cualquier ayuda es poca cuando te enfrentas a algo mucho más fuerte que tú.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Second Sight

En pleno uso de tus facultades

Tener poderes mentales y ser un hacha con armas de mano no es cosa de dos días. Antes hace falta un buen entrenamiento, muchas horas de reflexión y sobre todo leer los consejos que te damos a continuación.



▲ El poder de la telequinesis es tu más valioso recurso al comenzar. Con él moverás objetos produciendo el pánico entre tus enemigos, e incluso podrás zarandearlos hasta la inconsciencia. Pero hazlo rápido o dispararán a lo loco dando la alarma. Y por último, aparte de para mover palancas, es especialmente útil para desactivar alarmas desde la distancia.



▲ El poder de la curación es fundamental durante toda la aventura, pero no sólo para que puedas recuperarte tú mismo. En los niveles avanzados del juego, cuando un grupo de soldados luchen junto a ti codo con codo, será de lo más ùtil. Si quieres facilitar el avance nada mejor que ocuparte de su salud regenerando su energía en cuanto veas que disminuye.



▲ El poder del encantamiento tiene dos aplicaciones básicas. Puede hacerte invisible durante un pequeño lapso de tiempo, siempre y cuando no seas descubierto en plena "transformación". Es ideal para atravesar salas con enemigos, pero si chocas con ellos se darán cuenta de tu presencia. Por otro lado también es útil para calmar a algún acompañante nervioso.



▲ El poder de la proyección es probablemente el más útil de todos. Con é puedes "salir" de tu cuerpo y visitar el escenario durante unos segundos sin ser visto. Pero más interesante aún resulta la posibilidad de "poseer" a otro personaje, pudiendo atravesar zonas, abrir puertas y manipular objetos, de otro modo inaccesibles. Este poder te ahorrará muchos disgustos.



▲ El poder de la explosión psíquica es lo más parecido que hay a un arma de fuego, ya que lanza una onda de energía que echará atrás al enemigo. Con un par de ondas quedará completamente abatido. Pero si la alarma está activada, nada mejor que aplicar sobre sí mismo la explosión de energía, y conseguirás golpear a todos los enemigos que te rodean.



▲ Llega el momento de infiltrarse en un escenario desconocido. Por suerte hay una táctica muy útil para entrar con ventaja que consiste en explorar el escenario con el poder de proyección, y si ves que la sala está atestada de enemigos "posee" uno y líate a tiros con sus compinches. Matarás dos pájaros de un tiro porque no se disparará la alarma.



▲ Cuando no queda otra que liarse a tiros procura ser certero y disparar a la cabeza. Si el combate se desarrolla en largas o medias distancias, el rifle francotirador es lo más efectivo, ya que en ningún momento pierdes de vista al protagonista. Se apunta automáticamente al enemigo, aunque se encuentre tras un muro, sólo hay que esperar a que se asome y... ¡pum!



▲ Si te quedas bloqueado en algún nivel, haz un recorrido exhaustivo, lee todos los panfletos y mensajes que hay diseminados por el escenario, accede a los ordenadores y activa todo lo que puedas. Y sobre todo, utiliza el poder de telequinesis en cada sala. A lo mejor te sorprendes al ver dónde hay una manivela o un mecanismo oculto que ni sabías que existía.



GTR FIA GT Racing Game

Técnicas de campeón para conquistar el podio

El objetivo: cruzar primero la meta. Las armas: 700 caballos un tanto salvajes que tendrás que domar.



▲ A lo Fernando Alonso puedes ganar puestos si das la vuelta de reconocimiento con la IA y justo cuando enfiles la recta de meta aceleras a tope antes de ver la bandera verde.



▲ El rebufo es la técnica número uno para adelantar. Pégate al rival cual lapa a un molusco y mantente. Luego sal de la aspiración y tendrás aceleración extra para pasarle.



▲ La IA es muy agresiva. Pero puedes usarlo en tu favor: deja que te pasen antes de la curva, porque muchas veces apurarán tanto la frenada que se saldrán de la pista.



▲ No tapes siempre los huecos porque finalmente te golpearán por detrás y perderás el control. Enséñale el camino y luego ciérrale para sacarlo de la pista.



▲ Apura al máximo el trazado de las curvas pasando por encima de los pianos y las superficies verdes sin frenar ni acelerar para salir acelerando a fondo en el apoyo en curva.



▲ El contravolante es la técnica básica para recuperar la estabilidad. Ejecuta rápidas vueltas al tope del giro del volante y no dejes de pisar a fondo el acelerador.



▲ La FIA GT es más permisiva que la F1 para los toques, así que aprovéchate y no dudes en apoyarte en el rival con un golpe lateral.

NFS Underground 2

Salta a las portadas y gana pasta

Puede que frente a un semáforo en rojo seas el más temido rival. Eso está muy bien para el barrio, pero si quieres alcanzar fama mundial tendrás que sacarle más partido al coche, así que echa mano del destornillador.



▲ Las carreras de aceleración se deciden en los cambios de marcha. Mantén un ojo en el circuito y otro en el cuentarrevoluciones, con el indicador verde de régimen óptimo para engranar la marcha en el momento justo. Harás un cambio perfecto. Antes de afrontar una prueba en esta modalidad, entra en el garaje para reducir la carga aerodinámica y ajustar tanto la ECU como el turbo para aceleración máxima.



▲ Recargar el óxido nitroso debe estar entre tus preferencias durante la carrera. El método con mejor equilibrio entre riesgo y cantidad de recarga consiste en permanecer a rebufo de un adversario. Esta técnica aprovecha la aerodinámica del rival para meterte en un "túnel" sin resistencia al aire, por lo que al salir del rebufo no tendrás ni que usar el óxido. Tendrás aceleración extra para completar la pasada.



▲ Esquivar el tráfico en el último suspiro también es ideal para recargar el óxido nitroso, pero requiere reflejos y mucho tiento con el volante. Un golpe brusco puede descontrolar el coche y puedes empotrarte contra otros obstáculos más destructivos. Esta técnica sólo es recomendable si usas volante y pedales como dispositivo de control, puesto que el teclado no da un margen de giro tan rápido.



▲ El "combate cuerpo a cuerpo" es la clave para deshacerte de un rival más rápido. Un toque sutil en plena curva da mejor resultado que el golpetazo en una recta, así que aguanta a rebufo hasta llegar a una zona virada para dar ese empujón que descontrole a tu rival. Situarte a su lado y estamparlo contra el lateral también funciona aunque, en todo caso, es recomendable instalar el kit de ensanche.



▲ Con derrapes podrás obtener puntos extra, pero conviene mantener el control sobre el freno de mano y elegir los lugares más adecuados para realizarlos. Cualquier toque con las paredes o con el tráfico anulará los puntos. Sin embargo, si los realizas en las zonas de supermarcador –grava o pavimento de piedra, atajos, zonas peatonales o repletas de tráfico– multiplicarás los puntos y con un par de derrapajes puedes ganar.



▲ Atento a las tiendas. Descubrirlas y entrar en ellas es la única forma de desbloquear los elementos para tunear tu coche. En este mapa de la ciudad puedes ver la localización de todas las tiendas de componentes, accesorios y repuestos, así como talleres de pintura y concesionarios. Los eventos especiales sólo aparecerán marcados durante un tiempo limitado, así que ve a toda pastilla a por ellos.



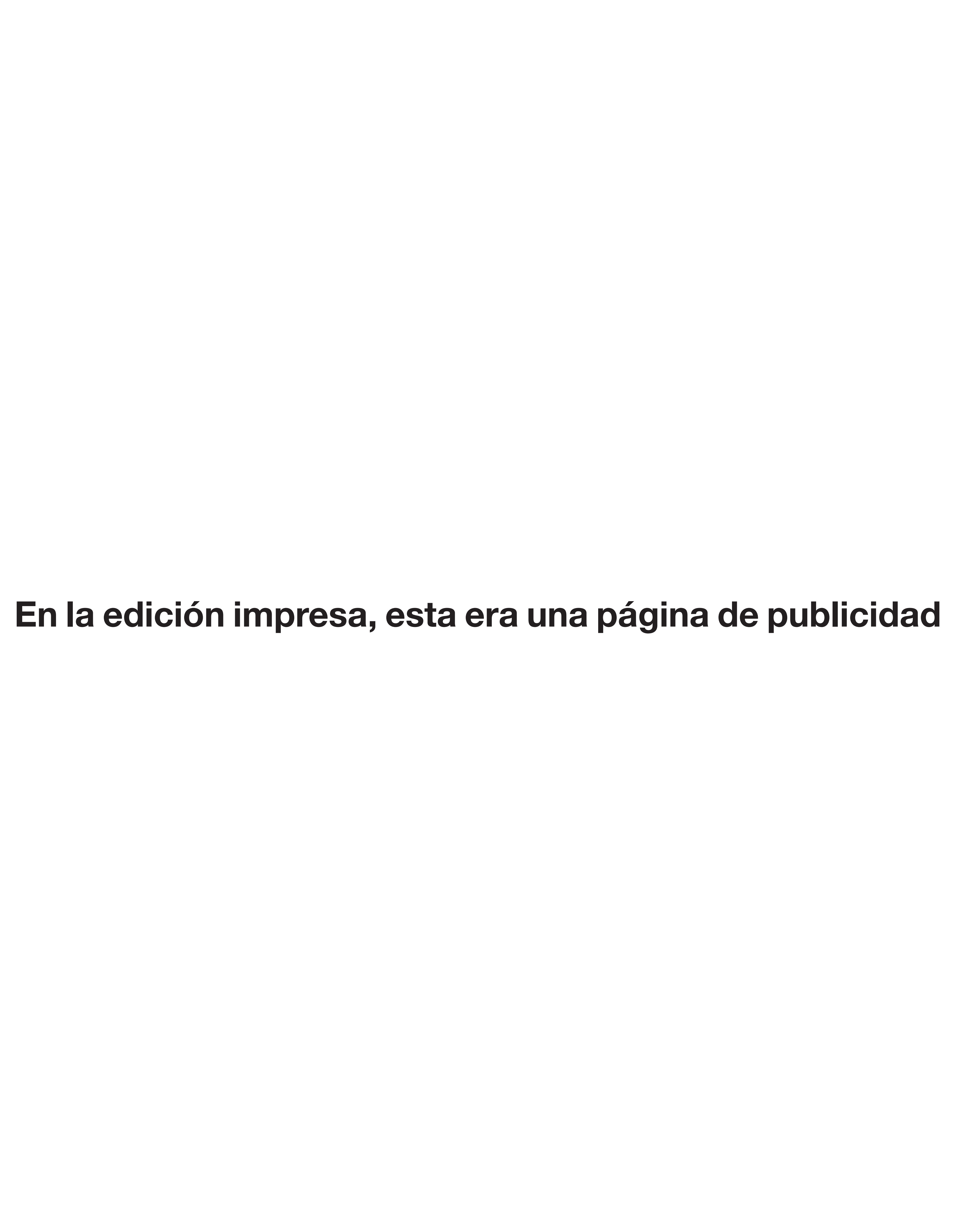
▲ La personalización lo es todo, pero es difícil encontrar el equilibrio entre prestaciones y aspecto externo de modo que puedas mejorar la estética de tu coche sin crear un monstruo incontrolable. Lo importante es que el coche te guste, aunque pierda algunos puntos por no instalar algún elemento exagerado. La lógica también se impone al configurar la aerodinámica. No te pases con los alerones descomunales...



▲ El garaje es mucho más que un área de descanso para tu coche. Es el lugar en el que debes pasar horas configurando el motor, la aerodinámica, las suspensiones y los neumáticos al tipo de carrera o evento al que vayas a enfrentarte. Estudia los resultados de los test dinámicos para ajustar los reglajes, como la ECU y el turbo, para conseguir fiabilidad en una carrera o velocidad para ganar un reto de aceleración.



▲ Los atascos en un determinado porcentaje del modo carrera completa son frustrantes, parece que no hay más competiciones. No pares de buscar los eventos especiales SMS y llamadas telefónicas. Las sesiones de fotos para portadas de revistas son las que incrementan más puntos visuales y dan acceso a nuevas carreras. Para finalizar el juego debes superar todas las pruebas de la URL y conseguir un coche con 10 estrellas.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.



FULL SPECTRUM WARRIOR
Cabezones... ¡y balas!



En el menú de inicio del juego, selecciona **"Contenido Extra"** y luego, **"Códigos de trucos"** para que aparezca una ventana con un campo de entrada de diálogo. A continuación, escribe cualquiera de los dos códigos:

- **NICKWEST:** ¡Cabezones!
- **MERCENARIES:** Disfrutarás de munición ilimitada.



GOTHIC II
Trampas y Traslados

Pulsa **[C]**, escribe **"marvin"** (sin comillas), pulsa de nuevo **[C]** y a continuación **[F2]** para que aparezca la consola de trucos. Ya puedes escribir cualquiera de los códigos que aquí te damos:

- **Cheat Full:** Salud al máximo.
- **Kill:** Acaba con el enemigo que esté enfocado.
- **Cheat god:** Modo dios.
- **Toggle time:** Cambia la hora.
- **First person:** Primera persona.
- **Goto a waypoint Xardas:** Aparecerás en la Torre Xardas.
- **Goto a waypoint Wolf:** Aparecerás en el puerto.
- **Goto Waypoint Sheep:** Irás a la zona junto a Pepe y su oveja.
- **Goto Waypoint Lighthouse:** Irás al faro en frente de Khorinis.
- **Set Time XX:XX:** Varía la hora.
- **insert itar_pal_skel:** Harás que aparezcan las armaduras de todos los caballeros.
- **EDIT ABILITIES:** Cambia las características de tu personaje.
- **EDIT AI:** Cambia el comportamiento de la IA de los personajes controlados por tu PC.
- **EDIT COMBAT:** Cambia el sistema de combate.
- **EDIT SPECIES:** Cambia las constantes de las especies.
- **HERO EXPORT [NOMBRE]:** Guardarás al personaje en el archivo **piranha bytes\gothic\saves\[nombre].zen**.
- **HERO IMPORT [NOMBRE]:** Grabará un personaje previamente guardado que se pondrá en el lugar del personaje propio.
- **ZFOGZONE:** Gana un rango de visión prácticamente infinito.

I

LOS INCREÍBLES
Familia que atiza unida...



Junto a los códigos de hace unos meses hemos hallado otros dos muy interesantes... Para usarlos entra en el menú de trucos del juego y escribe:

- **Smartbomb:** Un bombazo para destruir a todo ser viviente que esté a la vista.
- **Uuddlrlrbas:** Recupera un 25% de tu salud.

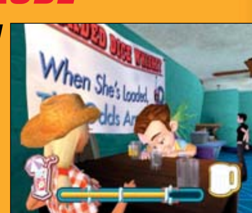
M

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Victoria garantizada

Haz click con el botón derecho en el icono del juego y en el campo de búsqueda añade la línea **"+set cheats 1 +set ui_console 1 +set developer 1"**. Inicia entonces el juego y, en cualquier punto, pulsa **[ALT] + [º]** para que aparezca la consola de trucos, sobre la que podrás escribir todos estos códigos:

- **notarget:** Invisible a enemigos.
- **fullheal:** Salud al máximo.
- **wuss:** Recibe una metralleta... y algún arma más.
- **dog:** Modo dios.
- **fps 1:** Muestra el número de imágenes por segundo.
- **maplist:** entra en el nivel que quieras haciendo doble click sobre su nombre en el mapa.

EL TRUCO DEL LECTOR
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
¡Todos "en pelotas"!



Desde las Islas Afortunadas nos envía Cándido este truco, un nuevo "modo de juego" especialmente fresquito, que sólo podrás obtener una vez completado todo el juego de manera normal. Entonces, comienza una nueva partida y dirígete al bar, donde podrás comprar el secreto "¡Todo el Mundo en Pelotas!". Eso sí, prepárate para el gasto, pues este secreto te costará la nada desdeñable cifra de 269 bonificaciones.

Cándido Hernández (La Laguna)

P

PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL
Ya no será un infierno




Pulsa **[º]** en cualquier momento de la partida para que aparezca la consola de trucos, sobre la que escribir los códigos:

- **team <1 ó 2>:** Cambia de equipo en el modo multijugador.
- **bankick <nombre del jugador>:** Si eres el administrador de una partida multijugador, expulsarás y prohibirás la entrada en el servidor a un jugador.
- **kick <nombre del jugador>:** Expulsa al jugador del servidor si eres el administrador de una partida multijugador.
- **map <nombre del mapa>:** Graba el mapa que escribas, en modo multijugador.
- **quit:** Cierra el juego.
- **timelimit <#>:** Límite de tiempo en partida multijugador.
- **pos:** Te muestra tu posición dentro del nivel en el que estés.
- **speedmeter <0 or 1>:** Quita o pone un velocímetro al correr.

PLAYBOY THE MANSION
Todos los objetos

Para desbloquear todos estos objetos, deberás completar ciertas misiones en el juego.

- **Camiseta Conejito:** En la misión nº 5, consigue que Karmyn Chase se eche sobre la cama.
- **Mini-bikini:** En la misión nº 8, contrata a Carmen Electra.
- **Una cama Im-presionante:** Completa la misión nº 9.
- **Cola de conejito:** Completa la misión nº 3.
- **Clubhouse:** Completa la misión nº 5.
- **Una gruta:** Durante la misión nº 4, invita al Agente a la fiesta...

EL JUEGO DEL MES
en el DVD Micromanía



ECHELON
Dos trucos útiles... y una sorpresa

En medio de cualquier misión haz aparecer la consola de trucos pulsando la tecla [º] y en la ventana que aparecerá a continuación escribe:

- **srv_success 1: Con ello todos tus objetivos aparecerán como completados y podrás acabar la misión en curso con solo pulsar la tecla [ESC].**
- **srv_hero 1: Desbloquearás el modo dios, en el que podrás hacer prácticamente todo lo que quieras.**
- **srv_light 1: Tecléalo y disfruta de la sorpresa que te han preparado.**

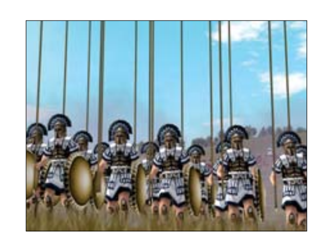
Pantalones de leopardo: Durante la misión nº 7, tras dar una fiesta en la gruta.
Mesa de masaje: Durante la misión nº 2, si publicas la revista.
Una falda a cuadros: Durante la misión nº 7, mantén las fiestas para las Playmates y tus novias.
Minifalda Playboy: En la misión nº 6, haz que Markus Jacobski tenga una relación muy romántica con cualquier chica.
Billar: Completa la misión nº 1.
Silla estilo Regencia: Completa la misión nº 8.
Mesa estilo Regencia: Completa la misión nº 6.
Alfombra estilo Regencia: Completa la misión nº 11.
Sofá estilo Regencia: Completa la misión nº 10.



Editor de Personajes: Completa la misión nº 2.
Chal: En la misión nº 4, logra una relación romántica entre Karmyn Chase y Builder Paris.
Bañador de bandera: En la misión nº 8, que se enamoren Wendy Bigmoney y Ciro Burrow.
Trampolín: En la misión nº 3, consigue al menos dos novias.
Picardías blanco: En la misión nº 8, haz que Penny Starks o Sandra Bellore sea tu novia.



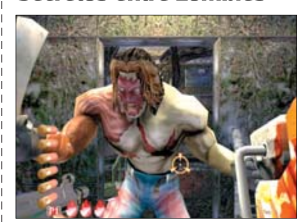
ROME: TOTAL WAR
¡Que nadie se mueva!



Te darán el Óscar al mejor tramposo... Espera a terminar tu turno y, justo cuando el enemigo se disponga a mover sus tropas, salva rápidamente la partida en medio del turno enemigo. Graba entonces la partida y descubrirás que el enemigo lleva a cabo su turno... sin mover sus tropas o barcos, ni siquiera atacarte.

T

THE HOUSE OF THE DEAD III
Secretos entre zombies



Conforme vas acabando modos en el juego, irás encontrando ciertos secretos o bonus que te ofrecerán aún más diversión.
Juego Libre: Acaba un capítulo del juego con rango "A" o "S".
House of the Dead 2: Termina el juego en Modo Supervivencia.
Modo Sangre: Acaba el juego "House of the Dead 2" en Modo Supervivencia.
Un traje nuevo para Goldman: Acaba "House of the Dead 2"en el Modo Original.
Goldman Zombi: Desbloquea el Juego Libre y trata de obtener la peor puntuación que puedas en cada nivel de "House of the Dead 2". Al final, Goldman aparecerá como un zombi.

THE PUNISHER
Desbloquéalo todo

Hacer que todos los niveles y armas queden desbloqueados es tan fácil como iniciar una nueva partida e introducir, como nombre de un nuevo archivo de juego, **"V PIRATE"** (sin comillas).

Mira todas las portadas

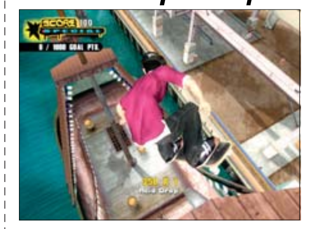
Tendrás todas las portadas de los cómics en los que se basa el juego tras completar todos los desafíos y Modos de Castigo.

TIGER WOODS PGA TOUR 2005
Nuevos campos de juego



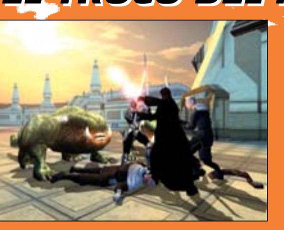
Si consigues ciertos logros, desbloquearás nuevos campos:
Emerald Dragon: Consigue llegar a los 1.000.000$.
Greek Isles: Gana 1.500.000$.
Paradise Cover: Consigue la cifra de 2.000.000$.
EA Sports Favorites: Ahora, gana 5.000.000$.
Mean8teen: Podrás jugar en él si ganas 10.000.000$.
Fantasy Specials: Y en este campo, si ganas 15.000.000$.
Legend Compilation 1: Gana a Hogan en el tour de leyenda.
Legend Compliation 2: Obtén la victoria frente a cualquier jugador en el mismo tour.
Legend Compliation 3: Gana ahora a Ballesteros.
Legend Compliation 4: Y ahora, gana a Palmer.
Legend Compliation 5: Vence ahora a Nicklaus.
The Hustler's Dream 18: Gana al jugar contra Hustler.
Tiger's Dream 18: Vence a Woods en el tour de leyenda.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
Cúrrate unos personajes



Tanto para desbloquear un vídeo especial, como un personaje, necesitarás ciertos logros...
Torero: Completa el modo "story" de Barcelona.
Un grafittero: Completa el modo "story" de Berlín.
Benjamín Franklin: Completa el modo "story" de Boston.
Jester: Completa el modo "story" de Nueva Orleans.
Vendedor de gambas: Completa el circuito de Australia en modo "story"
Natas Kaupas: Completa el juego en dificultad "on sick".
Shrek, un tipo como una cabra, y Space Monkey, Phil Margera, Jesse James y La Mano: Acaba íntegramente el modo "story" en dificultad "easy".
Lost Soul y Capitán de barco: Acaba el modo "story" en dificultad "normal".
Un soldado de Call of Duty, Nigel Beaverhausen: Completa todo el modo "story" en dificultad "on sick".
Tony Hawk original, Paulie y Steve-O: Acaba el modo "classic" en dificultad "normal".
Un grupo de peatones: Haz el modo "story" en "easy".
Otro grupo de peatones: Acaba el modo "story" en "normal".
Tercer grupo de peatones : Acaba el modo "story" en grado de dificultad "on sick".
Y aún más peatones en el cuarto grupo: Acaba el modo "classic" en dificultad "normal".
Quinto grupo de peatones: Acaba el modo "classic" "on sick".
Sexto grupo de peatones: Acaba el modo "story".
Otro grupo de peatones: Completa el 100% de "classic".
Ryan Sheckler: Completa la "Skatopía" en modo historia.

EL TRUCO DEL MES





CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Trucos de lo más variado

Busca en la carpeta del juego el archivo swkotor2.ini, haz una copia de seguridad y ábrelo con un editor de textos. Busca [Game Options] y añade, al final, la frase "EnableCheats=1" (sin las comillas).
Ahora, dentro ya del juego, podrás pulsar [º] para introducir los trucos. Ten en cuenta que la ventana donde debes escribir los códigos no estará visible así que, simplemente, tecléalos y espera a ver el efecto deseado. Si no se produce, vuelve a intentarlo. Estos son los códigos:
turbo: Los personajes se moverán más rápido.
giverepair: Consigue 100 kits de reparación avanzada.
givesitharmour: Consigue 100 puntos de armadura.
givemed: Consigue 100 Kits medicinales.
addlevel #: Consigue el nivel que pongas en lugar del #.
givecredits #: Te da # créditos.
addexp #: Te da # puntos de experiencia.
adddarkside #: Te dará los puntos que pongas del Reverso Tenebroso de la Fuerza (si no pones nada, te dará el máximo de puntos).
addlightside #: Como antes, pero en el Lado Luminoso de la Fuerza.
invulnerability: Invencible.
revealmap: Hace visible el mapa de la zona en que estés.
setawareness #: Eleva tu conocimiento al nivel #.
setcharisma #: Eleva tu carisma al nivel #.
setcomputeruse #: Eleva tu uso de ordenadores al nivel #.
setconstitution #: Eleva tu constitución al nivel #.
setdemolitions #: Eleva tu capacidad de destrucción al nivel #.
setdexterity #: Eleva tu destreza al nivel #.
setintelligence #: Eleva tu inteligencia al nivel #.
setpersuade #: Eleva tu persuasión al nivel #.
setrepair #: Eleva tu capacidad de reparación al nivel #.
setstealth #: Eleva tu capacidad para pasar desapercibido al nivel #.
setstrength #: Eleva tu fuerza al nivel #.
settreatinjury #: Eleva tu capacidad de daño al nivel #.
setwisdom #: Eleva tu sabiduría al nivel #.
setsecurity #: Eleva tu seguridad al nivel #.
heal: Rellena los puntos de salud y fuerza de los personajes.

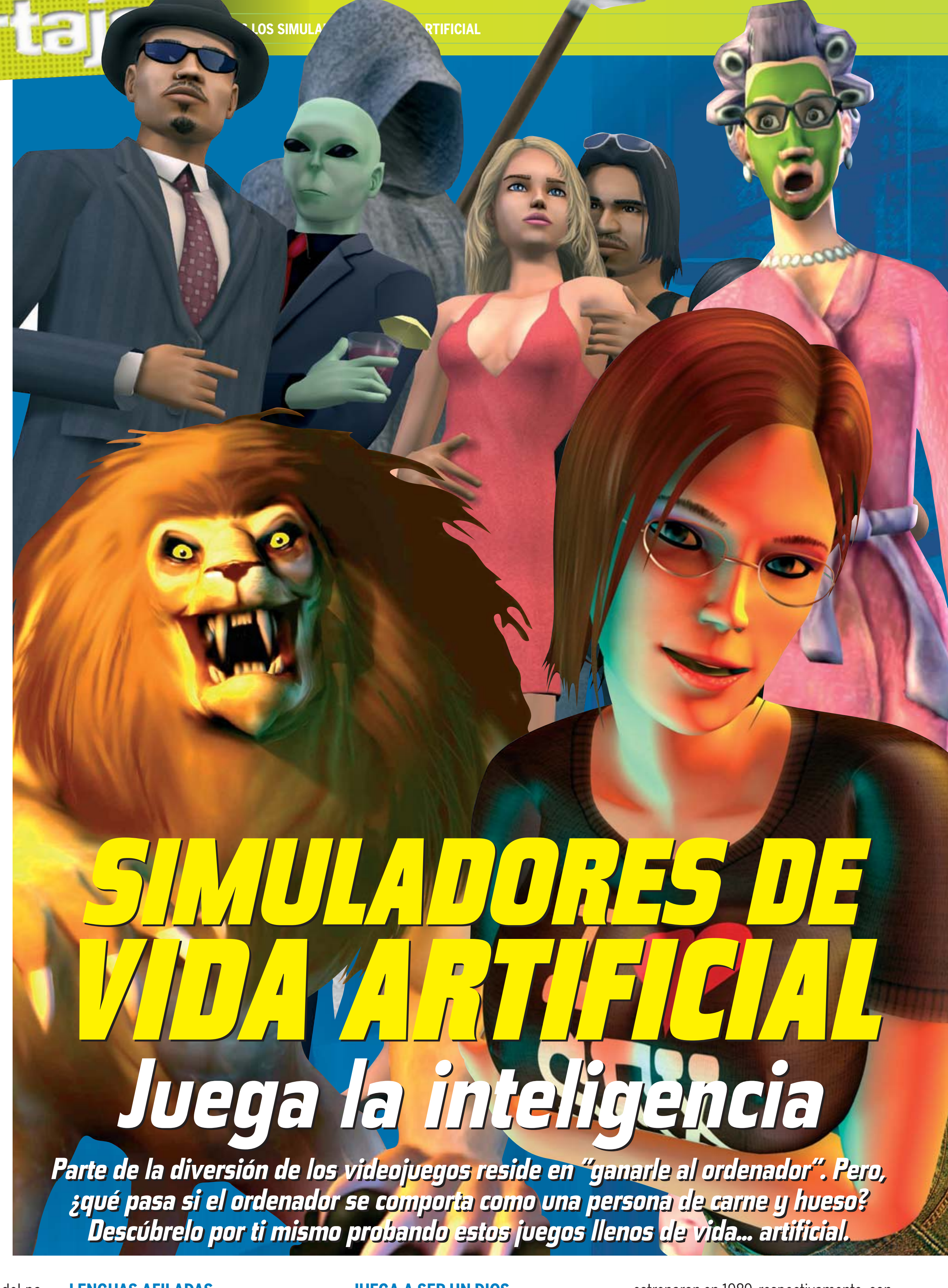


Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

LOS MEJORES SIMULADORES DE VIDA ARTIFICIAL

- LOS SIMS
- LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA
- LOS SIMS: HOUSE PARTY
- LOS SIMS: PRIMERA CITA
- LOS SIMS: DE VACACIONES
- LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
- LOS SIMS: SUPERSTAR
- LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
- LOS SIMS 2
- LOS SIMS 2: UNIVERSITARIOS
- SINGLES: ¿EN TU CASA O EN LA MÍA?
- PLAYBOY: THE MANSIÓN
- BLACK & WHITE
- BLACK & WHITE: CREATURE ISLE



SIMULADORES DE VIDA ARTIFICIAL

Juega la inteligencia

Parte de la diversión de los videojuegos reside en "ganarle al ordenador". Pero, ¿qué pasa si el ordenador se comporta como una persona de carne y hueso? Descúbrelo por ti mismo probando estos juegos llenos de vida... artificial.

Ya en los años sesenta del pasado siglo XX, películas como "2001. Una Odisea del Espacio" nos mostraban ordenadores inteligentes capaces de hacerse con el control de una nave para hacerles pasar las de Caín a todos sus tripulantes. Eso, por no hablar de la cantidad de robots que tienen "sentimientos" humanos en muchos largometrajes. Pero todas esas películas son, pues eso, ciencia-ficción... ¿O tal vez no?

LENGUAS AFILADAS

Ya en la prehistoria del ocio digital, las aventuras de texto basaban su éxito en la "inteligencia" de sus respuestas. Juegos míticos de los años setenta como «Colossal Adventure» o «Zork» eran capaces de "estudiar" el comportamiento del jugador para hacer comentarios del tipo "he visto jugadores más listos que tu". Y, por supuesto, eran expertos en devolver insultos, con frases del tipo "yo no tengo madre" o "eso lo serás tu"...

JUEGA A SER UN DIOS

A medida que la potencia de los ordenadores fue aumentando con el tiempo, nació el concepto de "simuladores de dioses". Aquí el jugador encarna a un ser superior dispuesto a dirigir el destino de una tribu, un país o todo un planeta.

Sus habitantes nacen, obtienen empleos, pelean en su nombre o, al contrario, se rebelan, se van a vivir a otro sitio, etc. Curiosamente, los dos mayores "gurús" del género, Will Wright y Peter Molyneux, se estrenaron en 1989, respectivamente, con «Sim City», –en el que tenías que convertirte en alcalde de una populosa ciudad– y «Populous», famoso por permitirnos usar volcanes e inundaciones para fastidiar al dios rival. En 1991, Sid Meier completó el trío de ases con «Civilization», el juego de estrategia que nos permitía evolucionar a toda una civilización.

Estos pioneros dieron lugar a toda una generación de juegos: la saga «Tycoon», –ha llegado a abarcar simuladores de









LOS SIMS

➲ Compañía: Maxis ➲ Distribuidor: EA
➲ Comentado en MM: 62 ➲ Puntuación MM: 85

«Los Sims» cambiaron el mundo de los videojuegos a principios de siglo, al crear una comunidad de millones de jugadores y una experiencia de juego basada en las expansiones. No es sólo que los Sims eran tremendamente humanos sino que, listo que es él, Will Wright se aseguró de que los jugadores pudieran personalizar todo el juego: los protagonistas, las casas, los barrios, los objetos, etc. Y, aún más importante, ideó un sencillo sistema de intercambio entre jugadores. ¿El resultado? Más de 300.000 descargas para alargar la diversión y el título de Juego Más Vendido de la Historia.



Infomanía

- Tipo de juego: Personajes y construcción
- Entorno: 2D
- Dificultad: Fácil
- Tiempo de aprendizaje: 2 horas
- Multijugador: No

EXPANSIÓN

HOUSE PARTY

➲ Compañía: Maxis ➲ Distribuidor: EA
➲ Com. en MM: 76 ➲ Puntuación MM: 60

Las relaciones sociales son muy importantes en los Sims. Y la mejor forma de arreglar matrimonios, hacer amistades o ligar es organizar una fiesta: monta una pista de baile, prepara unos canapés... ¡y a divertirse! Lástima que las fiestas sean repetitivas...

EXPANSIÓN



PRIMERA CITA

➲ Compañía: Maxis ➲ Distribuidor: EA
➲ Com. en MM: 85 ➲ Puntuación MM: 80

¡Los Sims pueden salir a dar un paseo al centro comercial! Comen en los restaurantes, bailan en la discoteca, ligan y juegan a las recreativas. También hay un parque para hacer picnics y personajes "ligables" –los Urbinos–. Una expansión interesante.

EXPANSIÓN

DE VACACIONES

➲ Compañía: Maxis ➲ Distribuidor: EA
➲ Com. en MM: 89 ➲ Puntuación MM: 70

Tanto estudiar y trabajar no puede ser bueno para la salud. Si te preocupan tus Sims mejor instala esta expansión para que vayan de vacaciones a la playa, la montaña o el bosque y participar en distintas actividades: pesca, voleibol, batallas de bolas de nieve...

EXPANSIÓN

ANIMALES A RAUDALES

➲ Compañía: Maxis ➲ Distribuidor: EA
➲ Com. en MM: 94 ➲ Puntuación MM: 60

Perros, gatos, loros, lagartos y otras especies cambian la jugabilidad y el control de tus criaturas. Puedes ganarte la vida como granjero plantando y vendiendo vegetales en el huerto. Pero, si eres un jugador novato, empieza mejor con otras expansiones...

EXPANSIÓN



SUPERSTAR

➲ Compañía: Maxis ➲ Distribuidor: EA
➲ Com. en MM: 101 ➲ Puntuación MM: 70

Podrás acompañar a los Sims al trabajo, en tres profesiones: música, cine y moda. Es una lástima que sean muy parecidos entre sí, pero los trabajos están muy bien pagados y te permitirán ganar ingresos para disfrutar de las otras expansiones.

EXPANSIÓN



MÁS VIVOS QUE NUNCA

➲ Compañía: Maxis ➲ Distribuidor: EA
➲ No comentado en Micromanía

En esta primera expansión los Sims no pueden salir de casa pero se lo pasan mejor con objetos como el muñeco vudú y los nuevos personajes, como el genio de la lámpara, que concede deseos buenos y malos. Es divertida, pero es la expansión más prescindible.

EXPANSIÓN



MAGIA POTAGIA

➲ Compañía: Maxis ➲ Distribuidor: EA
➲ Com. en MM: 106 ➲ Puntuación MM: 75

La sombra de Harry Potter es alargada... y no se escapan ni los Sims. Podrás crear hechizos y convertir a los niños en adultos o a los perros en personas. También dispondrán de misiones que deben completar para conseguir los ingredientes más raros.

zoos, imperios económicos de todo tipo o parques de atracciones–, «Age of Empires» o «Dungeon Keeper», en donde había que ayudar a un puñado de criaturas malignas a construir una mazmorra.

Todos estos títulos siempre han tenido en común que el jugador no controla totalmente a las criaturas: simplemente tomaba las decisiones –levantar una granja aquí, construir una carretera allá–, y las criaturas y personajes crecían y maduraban en función del entorno.

LO ÚLTIMO EN EVOLUCIÓN

El siguiente paso es, por supuesto, un juego en donde los personajes dotados de inteligencia artificial sean controlables. Un primer y notable intento fue «Creatures» (1997), juego en el que dirigíamos el destino de unos simpáticos "gremlins", enseñándolos a comer y a interactuar con su hábitat. Pese a su ambición y posibilidades, en la práctica las opciones quedaban muy limitadas y el mundo de juego era muy reducido.

Los juegos de vida artificial están entre los más vendidos gracias a la enorme comunidad de fans que intercambian personajes, objetos, decorados...

La verdadera revolución llegó de la mano de «Los Sims» (2000). Will Wright nos proponía controlar a una familia en una "casita de muñecas" y ayudarla a evolucionar: encontrar un trabajo, construir una casa, casarse y tener hijos. Puedes darles órdenes pero ellos también son capaces de valerse por sí mismos y comer o hacer la cama por su cuenta.

Los Sims clonan el comportamiento humano; son capaces de deprimirse si no tienen trabajo o su casa está sucia ▸▸

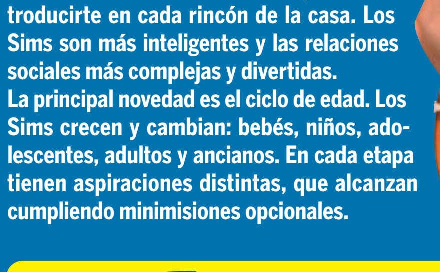
LOS SIMS 2

Compañía: Maxis · Distribuidor: EA
Comentado en MM: 117 · Puntuación MM: 94

Tanto si te gusta «Los Sims» como si lo odias, olvídate de cualquier idea preconcebida ya que «Los Sims 2» te da una experiencia diferente. Gracias al motor 3D ahora puedes introducirte en cada rincón de la casa. Los Sims son más inteligentes y las relaciones sociales más complejas y divertidas.
La principal novedad es el ciclo de edad. Los Sims crecen y cambian: bebés, niños, adolescentes, adultos y ancianos. En cada etapa tienen aspiraciones distintas, que alcanzan cumpliendo minimisiones opcionales.

Infomanía
- Tipo de juego: Personajes y construcción
- Entorno: 3D
- Dificultad: Moderada
- Tiempo de aprendizaje: 3 horas
- Multijugador: No

EXPANSIÓN



LOS SIMS 2: UNIVERSITARIOS

Compañía: Maxis · Distribuidor: EA
Com. en MM: 123 · Puntuación MM: 94

La primera expansión de «Los Sims 2» permite a los Sims ir a la Universidad: pueden independizarse en el campus, gastar novatadas, apuntarse a una fraternidad, formar su propio grupo musical, meterse en una sociedad secreta e incluso fabricar su propio dinero.

PLAYBOY THE MANSION

Compañía: Groove Games/Arush
Distribuidor: Ubi Soft · Comentado en MM: 122 · Puntuación MM: 80

Hugh M. Hefner es, sin duda, uno de lo hombres más envidiados del mundo. Con este juego podrás revivir su vida: construir la mansión en donde se crea Playboy, decidir el contenido de cada número realizando sesiones fotográficas con las mujeres más bellas, etc. «Playboy The Mansion» es un interesante juego, aunque su calidad gráfica está por debajo de sus competidores y la interacción con los personajes es bastante más limitada.



Infomanía
- Tipo de juego: Personajes, construcción, gestión
- Entorno: 3D
- Dificultad: Moderada
- Tiempo de aprendizaje: 1 hora
- Multijugador: No

SINGLES ¿EN TU CASA O EN LA MÍA?

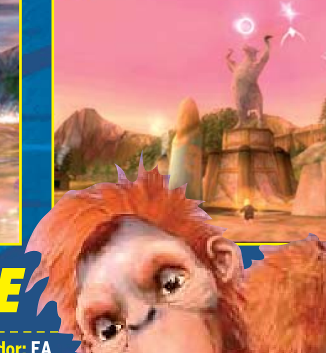
Comp.: Rotobee · Distribuidor: Ubi Soft
Com. en MM: 115 · Puntuación MM: 76

Si lo que necesitas es amor... puedes probar suerte con «Singles»: eliges a dos jóvenes de cualquier sexo, los metes en una casa e intentas que aprendan a convivir. No es fácil, tienen que amueblar la casa, limpiarla y cubrir sus necesidades. Si todo va bien comenzarán los coqueteos, los besos románticos y lo que haga falta, porque el juego no se corta con los desnudos...
«Singles» engancha, más que nada por el morbo, pero a la larga se te puede hacer bastante monótono.



Infomanía
- Tipo de juego: Personajes y construcción
- Entorno: 3D
- Dificultad: Fácil
- Tiempo de aprendizaje: 30 minutos
- Multijugador: No





BLACK & WHITE

Compañía: Lionhead Studios · Distribuidor: EA
Comentado en MM: 74 · Puntuación MM: 100

El planteamiento de «Black & White» es único y, casi, irrepetible (bueno, menos en el próximo «Black & White 2»). Controlas una "mano interactiva" –con la que puedes recoger cosas, acariciar o maltratar a tu mascota, por ejemplo– y tu objetivo es criar a una enorme criatura –la representación física de tu "divinidad"– que ayudará a tu tribu a construir su aldea o combatir a sus enemigos, con un objetivo único: convertirte en el dios más poderoso del universo. Una obra maestra cuyos "handicaps" son un control poco intuitivo y la ausencia de objetivos definidos.

Infomanía
- Tipo de juego: Personajes, construcción, combates
- Entorno: 3D
- Dificultad: Difícil
- Tiempo de aprendizaje: 3 horas
- Multijugador: Sí

EXPANSIÓN



B&W: CREATURE ISLE

Comp.: Lionhead Studios · Distrib.: EA
Com. en MM: 87 · Puntuación MM: 82

Tu criatura ha aterrizado en una isla que es algo así como el Paraíso: puede aprender nuevos movimientos de combate, jugar al fútbol, tener su propia mascota e incluso... ¡Ligar con una "giganta"! ¿Quién se resiste? Complementa a la perfección el juego original.



y de negarse a madrugar si te salían hechos unos vaguetes.

Curiosamente, «Los Sims» tiene su "historia oculta" que, en resumen, se explica en que el juego estuvo a punto de no ver la luz ya que nadie en E.A. confiaba en una idea tan "disparatada" y se negaron a costear la producción. Will Wright terminó el proyecto por su cuenta y cuando estuvo listo simplemente lo presentó y propuso que, ya que estaba acabado, se pusiera a la venta, "a ver qué pasaba".

Tras siete expansiones y más de 25 millones de copias vendidas, cuatro años después «Los Sims 2» han elevado el listón al incorporar un impresionante motor 3D, los ciclos de edad y otras novedades.

El éxito de esta saga ha traído una legión de clones. Algunos mediocres, como «The Partners», y otros más avanzados, centrados en las relaciones amorosas, como «Singles» y «Playboy The Mansion».

Con un estilo diferente, Peter Molyneux ha preferido centrarse en el control de una única criatura, a la que tienes que enseñar a comportarse para ayudar a expandir una tribu y conquistar territorios. «Black & White» ya causó asombro en 2001 y su continuación promete superar todas las expectativas.

Los nuevos gráficos en 3D ofrecen una experiencia más realista: ahora puedes pasearte libremente por los escenarios en donde viven estos seres artificiales

No es fácil predecir el futuro pero parece que, en poco tiempo, veremos estos personajes incluidos en otros géneros: arcades, aventuras o rol, que alcanzarán una nueva dimensión. A fin de cuentas, soñar es humano... Por ahora... ■ J.A.P.



ELIGE TU SIMULADOR DE VIDA ARTIFICIAL

	LOS SIMS	LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA	LOS SIMS: HOUSE PARTY	LOS SIMS: PRIMERA CITA	LOS SIMS: DE VACACIONES	LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES	LOS SIMS: SUPERSTAR	LOS SIMS: MAGIA POTAGIA	LOS SIMS 2	LOS SIMS2: UNIVERSITARIOS	SINGLES	PLAYBOY	BLACK & WHITE	BLACK & WHITE: CREATURE ISLE
TIPO	Juego	Expansión	Expansión	Expansión	Expansión	Expansión	Expansión	Expansión	Juego	Expansión	Juego	Juego	Juego	Expansión
PRECIO (EUROS)	46,95 € (con expansiones)	19,95 €	19,95 €	19,95 €	19,95 €	19,95 €	19,95 €	19,95 €	59,95 €	34,95 €	19,95 €	19,95 €	24 € (con expansión)	24 € (con juego original)
IDIOMA	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos en castellano	Textos y voces en castellano	Textos y voces en castellano	Textos y voces en castellano	Textos y voces en castellano
PEGI/ADESE	7+	7+	7+	7+	7+	7+	7+	7+	7+	12+	16+	16+	13	13
WEB	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.lossims.com	www.singles-the-game.com/	www.playboythemansion.com	http://bw2.lionhead.com/bw/index.html	http://bw2.lionhead.com/bw/index.html
TIPO DE JUEGO	Evolución del personaje y construcción del entorno	Evolución del personaje y construcción del entorno	Evolución del personaje y construcción del entorno	Evolución del personaje y construcción del entorno	Evolución del personaje y construcción del entorno	Evolución del personaje y construcción del entorno	Evolución del personaje, construcción y minijuegos	Evolución del personaje, construcción y minijuegos	Evolución del personaje, construcción del entorno, misiones	Evolución del personaje, construcción del entorno y misiones	Evolución del personaje, construcción del entorno	Gestión económica, construcción y evolución del personaje	Evol. del personaje, construcción, combates, estrategia en tiempo real	Evolución del personaje, combates, minijuegos
ENTORNO	2D	2D	2D	2D	2D	2D	2D	2D	3D	3D	3D	3D	3D	3D
REALISMO DE LOS PERSONAJES	7	7	7	8	8	8	8	8	9	9	8	7	8	8
AMBIENTACIÓN	Casa clásica y moderna	Casa clásica y moderna	Casa clásica y moderna	Casa y ciudad	Casa y excursiones	Casa y ciudad	Casa, ciudad y trabajo	Casa y ciudad	Casa y ciudad	Casa, ciudad y campus	Casa moderna	Casa clásica y moderna	Islas medievales	Islas medievales
DIFICULTAD	Fácil	Fácil	Fácil	Fácil	Fácil	Difícil	Moderada	Moderada	Moderada	Moderada	Fácil	Moderada	Difícil	Moderada
TUTORIAL	Sí. Normal	No	No	No	No	No	No	No	Sí. Bueno	No	Sí. Bueno	No	Sí. Muy bueno	No
TIEMPO DE APRENDIZAJE	2 horas	10 minutos	10 minutos	15 minutos	15 minutos	1 hora	30 minutos	30 minutos	3 horas	20 minutos	30 minutos	1 hora	3 horas	30 minutos
TIPO DE VIDA ARTIFICIAL	Humanos todas las edades	Humanos todas las edades	Humanos todas las edades	Humanos todas las edades	Humanos todas las edades	Humanos todas las edades	Humanos todas las edades	Humanos todas las edades	Humanos todas las edades	Jóvenes	Jóvenes y adultos	Jóvenes y adultos	Animal joven y adulto	Animal joven y adulto
MODOS INDIVIDUALES	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	Varios (minijuegos)
PERSONAJES CONTROLABLES	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	De 1 a 8	2	1	1	2
MISIONES	No	No	No	No	No	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
MULTIJUGADOR	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	2 a 8 jugadores	2 a 8 jugadores
MODOS MULTIJUGADOR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
PERSONALIZACIÓN DEL JUEGO	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, ropas, decoración, objetos	Apariencia, atributos, decoración	Apariencia, atributos, decoración	Apariencia, atributos	Apariencia, atributos
EDITORES	Personas, casas, decoración	Personas, casas, decoración	Personas, casas, decoración	Personas, casas, decoración, ciudad	Personas, casas, decoración, exteriores	Personas, casas, decoración, ciudad	Personas, casas, decoración, trabajo	Personas, casas, decoración, ciudad	Personas, ropa casas, decoración, ciudad	Personas, ropa casas, decoración, ciudad	Casas	Personas, casas	Criatura	Criatura
DESCARGAS OFICIALES	Personas, casas, skins, objetos, música	Personas, casas, skins, objetos, música	Personas, casas, skins, objetos, música	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de trabajo	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de trabajo	Personas, casas, ropas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, ropas, skins, objetos, música, centros de ocio	Maquillaje, cocinas, música	No	Criaturas, tatuajes, niveles	Criaturas, tatuajes, niveles
DESCARGAS DE FANS	Personas, casas, skins, objetos, música	Personas, casas, skins, objetos, música	Personas, casas, skins, objetos, música	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de trabajo	Personas, casas, skins, objetos, música, centros de trabajo	Personas, casas, ropas, skins, objetos, música, centros de ocio	Personas, casas, ropas, skins, objetos, música, centros de ocio	Objetos, skins, ropa	No	Criaturas, tatuajes, niveles	Criaturas, tatuajes, niveles
CALIDAD GRÁFICA	7	7	7	7	7	7	7	7	9	9	8	7	9	9
JUGABILIDAD	9	6	6	7	8	9	8	8	9	9	7	8	8	8
DURACIÓN (CON DESCARGAS)	8	5	5	6	7	8	7	8	10	10	5	7	7	7

NUESTROS FAVORITOS

En un género dominado por goleada por «Los Sims» y todas sus expansiones, hay sin embargo más "horizonte". Juegos que aportan un toque distintivo o, simplemente, amplían las posibilidades de elección. Entre todos ellos nos quedamos con estos:

- **«Los Sims»** Ser "el original" ya tiene su mérito y además, la idea sigue estando en vigor. Eso sí, técnicamente ya es muy discretito, teniendo en cuenta lo que dan otros juegos.
- **«Los Sims 2»** Evidentemente, la puesta al día de la idea original, con muchísimas más posibilidades de juego y una IA que ha dado un salto cualitativo enorme, ya aportan algo más a un juego que sería imperdonable no echarle un vistazo. Además, es mucho más atractivo y divertido que los primeros "sims".
- **«Black & White»** Molyneux es Molyneux para lo bueno y para lo malo. Y pese a sus defectos «Black & White» es de esos juegos que hay que ver.
- **«Los Sims 2 Universitarios»** Una expansión que ha sido capaz de innovar y ofrecer algo más de lo ya visto en el original.



Y PARA EL FUTURO...

Pese a que, hasta ahora, «Los Sims» han dominado el género que, por otro lado, han creado, muchos estudios y compañías avispados han visto la oportunidad de meterle mano al pastel y ya preparan juegos para un público bastante adulto... Bueno, y luego está el caso de Lionhead y Peter Molyneux que, como ya sabes, es algo aparte y constituye un "género" en sí mismo.

EXPANSIÓN

Pantallas originales de «Los Sims 2»

LOS SIMS 2: NOCTÁMBULOS

Compañía: Maxis Distribuidor: EA

El lanzamiento de «Los Sims 2: Universitarios» ha servido para conocer la segunda expansión: en la parte trasera del estuche del CD aparece un anuncio de «Los Sims 2: Noctámbulos». De momento es poco lo que se conoce: los Sims saldrán por la noche a cenar y bailar en la ciudad pero... la imagen del anuncio, en donde se ve a una chica con dientes de vampiro, augura muchas sorpresas...

Infomanía
- Tipo de juego: Personajes y construcción
- Entorno: 3D
- Multijugador: No
- Lanzamiento: Otoño de 2005



7 SINS

Comp.: Monte Cristo Distrib.: Atari

El vicio siempre tiene su recompensa. Así se presenta «7 Sins», un juego que se rige por reglas como "a la mujer de tu vecino codiciarás", "de lujo te rodearás" o "conocerás el sabor de la humillación". Entrarás en Apple City, un mundo de sexo, famosetes y avaricia en donde tienes que olvidarte de tus prejuicios y buscar las relaciones sociales adecuadas para "trepar". Un juego muy fuerte, sólo para adultos...

Infomanía
- Tipo de juego: Personajes
- Entorno: 3D
- Multijugador: Por determinar
- Lanzamiento: Primavera 2005





SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

Compañía: Rotobee Distribuidor: Ubi Soft

Imagina lo que puede pasar cuando tres amigos se juntan en un apartamento y descubren que tienen que compartir piso con un exnovio... «Singles 2» añadirá más variedad a las relaciones sociales, al permitir que tus personajes vayan a trabajar y salgan de la casa para visitar la ciudad, donde conocerán a otros personajes.

Infomanía
- Tipo de juego: Personajes
- Entorno: 3D
- Multijugador: No
- Lanzamiento: Mayo 2005

BLACK & WHITE 2

Compañía: Lionhead Studios Distribuidor: EA

Más peligroso. Más desafiante. Así será el mundo de «Black & White 2», sumido en una guerra entre tribus. Aquí irrumpirá tu criatura, dispuesta a pacificar el reino y arrasar con todo. Pero, ¡ojo!, que los enemigos también comandarán sus propias criaturas. Menos mal que podrás usar poderes devastadores como terremotos y huracanes para sembrar el pánico. «Black & White 2» pulirá los puntos débiles de su predecesor, al incluir múltiples misiones con objetivos de todo tipo y un interfaz para saber lo que piensa la criatura. ¡Lo queremos ya!







Infomanía
- Tipo de juego: Personajes y construcción
- Entorno: 3D
- Multijugador: Sí
- Lanzamiento: Mediados 2005



THE MOVIES

Comp.: Lionhead Dist.: Activision

En «The Movies» dirigirás tu imperio cinematográfico desde 1900 a 2010, reviviendo toda la historia del Séptimo Arte: el cine sonoro, el color... ¡¡incluso las pelis en 3D! Tendrás que rodar películas del estilo que quieras: western, románticas, de terror... Así que contrata a los mejores actores y directores. Estamos ante un proyecto titánico, pero en las manos de Peter Molyneux seguro que será algo muy especial.

Infomanía
- Tipo de juego: Personajes, construcción, gestión
- Entorno: 3D
- Multijugador: Por determinar
- Lanz.: Verano 2005

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Táctica secreta

Paradox llevará Diplomacia al PC

» NOVEDADES
» ADAPTACIÓN AL PC DE UNJUEGO DE MESA CLÁSICO

"Diplomacia" es uno de los juegos de estrategia bélica de tablero más antiguos y famosos de la Historia. Está ambientado en la época que abarca la Primera Guerra Mundial y se centra en el apasionante mundo de las relaciones internacionales. Dado que su comunidad de seguidores es inmensa, los chicos de Paradox, que se confiesan fans de "Diplomacia", acaban de anunciar una versión para PC del juego para finales de año. Recordemos que no es la primera, la extinta Hasbro Interactive ya realizó una versión en el año 1.999.

Lo encontrarás en: *www.paradoxplaza.com*

Síguele la pista

Fase dos de la ofensiva

» ACTUALIDAD » CODENAME PANZERS: PHASE TWO

Todos la hemos flipado con «Codename Panzers» y ahora los chicos de Storm Region están preparando «Codename: Panzers Phase Two». Bueno, aunque utilizará la misma tecnología y sistema de juego, no se trata de una expansión sino de un juego independiente, que será tan complejo y extenso como el primer «Panzers». Ofrecerá más cobertura multijugador, nuevas campañas en Italia, África y Yugoslavia, y 20 nuevas unidades. Además, para dar mayor credibilidad al contexto histórico, parece ser que han contratado a un escritor de fama mundial.

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

¿La estrategia? Muy bien, gracias

» OPINIÓN » LA ACTUALIDAD DEL GÉNERO

Probablemente y no exageramos ni un poquito, la estrategia está viviendo el mejor momento de su historia. Los que ya llevamos por estos lares unos cuantos años –desde el principio, vaya– nunca habíamos visto un despliegue tan grande de títulos, de calidad y de variedad.



▲ «Tycoon City: New York» es uno de los proyectos más impresionantes del género. Atari lo lanzará a final de año.

La estrategia en tiempo real, en el sentido más clásico de la palabra, parece haber apostado definitivamente por el espéctaculo. Lejos quedan ya los balbuceos del primer paso a las 3D que dieron títulos como «Homeworld» o «Empire Earth». Ahora, después de emocionarnos irremediablemente con «Ground Control II», «Codename: Panzers» o «Act of War» no hay duda de que la estrategia y espectáculo van juntos de la mano ahora y, muy pronto, irán del brazo si nos fijamos en desarrollos como el de «Age of Empires III».

Turnos y batallas épicas

Pero el género está más diversificado que nunca, no todo es estrategia en tiempo real. La combinación de mapa y turnos con batallas multitudinarias y tiempo real, o lo que es lo mismo, los «Total War», han alcanzado la plenitud con la entrega, «Rome», que es de lo mejor que el género ha visto nunca.

La buena marcha de la estrategia, sin embargo, se aprecia claramente en sus extremos, es decir, en las zonas que tienen menos seguidores: la estrategia más arcade y la estrategia más hardcore. Los fans de lo primero cuentan con «Kohan II», «Axis&Allies». Y los verdaderos wargamers está el oasis de Paradox, con los juegos más realistas de la alta política que se puede encontrar ahora mismo: «Victoria», «Europa Universalis II», o el esperado «Hearts of Iron 2»... ¡Camarada, enhorabuena! Disfruta de una Edad de Oro de la estrategia.

Sigue jugando

Rescátalo y disfruta

» DESCARGAS » MECHCOMMANDER 2

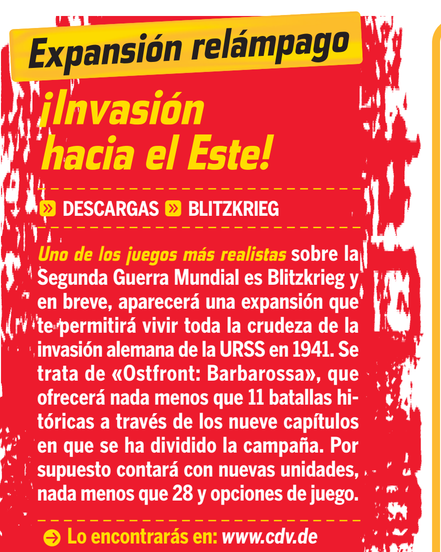
En los juegos inspirados en el universo "Battletech", gigantescos robots pelean en espectaculares combates, son siempre sinónimo de calidad y diversión. ¡Ay, la de buenos ratos que hemos pasado soltando misiles y rayos desde nuestro viejo Battlemaster! Si hace tiempo que te has acabado el estupendo «Mechcommander», pero no puedes dejar de pensar en él, ahí te ofrecemos un link en el que encontrarás cantidad misiones, campañas y mapas multijugador... En fin, que si no sigues jugando a «Mechcommander 2» es porque no quieres.



Lo encontrarás en: *http://dynamic4.gamespy.com/mechcommander/pafiledb/pafiledb.php*

¿Quieres participar?

■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.



Expansión relámpago

¡Invasión hacia el Este!

» DESCARGAS » BLITZKRIEG

Uno de los juegos más realistas sobre la Segunda Guerra Mundial es Blitzkrieg y en breve, aparecerá una expansión que te permitirá vivir toda la crudeza de la invasión alemana de la URSS en 1941. Se trata de «Ostfront: Barbarossa», que ofrecerá nada menos que 11 batallas históricas a través de los nueve capítulos en que se ha dividido la campaña. Por supuesto contará con nuevas unidades, nada menos que 28 y opciones de juego.

Lo encontrarás en: *www.cdv.de*

Curiosidad

¡Medio millón de descargas!

» ACTUALIDAD » ACT OF WAR

No hay mejor y más rotunda evidencia de que un estudio de desarrollo está haciendo bien su trabajo que tener una super demanda de descargas de la demo de su juego. Pero es que, lo de «Act of War» está llegando a límites increíbles. Atari ha anunciado que entre Europa y América se han llevado a cabo... ¡más de 580.000 descargas de la demo!

Lo encontrarás en: DVD MM122 *www.atari.com/actofwar/*

Y no te pierdas...

La web imperial

» ACTUALIDAD
» WEB OFICIAL DE «IMPERIAL GLORY»



La compañía Eidos acaba de poner en marcha la web oficial de «Imperial Glory». Contiene información sobre los imperios que podrás llevar y sus unidades, tanto de tierra como de mar. Además, podrás descargarte pantallas nuevas e incluso un fansite kit para ir preparando tu propia web del juego. También contiene trailers foros y links.

Lo encontrarás en: www.eidosinteractive.com/gss/legacy/imperial/main.htm

Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

Runaway 2 y The Westerner 2

» ACTUALIDAD » VAQUEROS Y EXTRATERRESTRES

No sabemos si, en el caso de «Runaway» y «The Westerner», se puede aplicar el dicho "nadie es profeta en su tierra", pero lo cierto es que estos dos juegos han tenido una gran repercusión internacional. «Runaway» incluso ha ganado el título de Juego del Año en Francia. No es extraño que los primeros datos oficiales de sus continuaciones nos lleguen desde el extranjero.

Runaway 2

La distribuidora alemana, Dtp. Entertaiment, ha anunciado que «Runaway 2» saldrá en otoño. Al parecer, esta vez, la sensual protagonista, Gina, será abducida por extraterrestres y su amigo Brian tendrá que recorrer medio mundo para seguirle la pista.



The Westerner 2

La segunda parte de «The Westerner» se llama, provisionalmente, «Fenimore Fillmore 3». La web «Mr. Bill's Adventureland» ha sido la primera en publicar una pantalla y anunciar oficialmente su desarrollo, en marcha desde hace nueve meses. Lo único que se sabe es que usará la tecnología de su predecesor y que en la historia tendrá un papel importante el Séptimo de Caballería. No dejes de visitar esta sección, desde la que iremos dando más datos.

MÁS INFORMACIÓN EN: *www.runaway-game.de/runaway2/index.php www.revistronic.com*

Síguele la pista

BONE se aventuriza





Lo nuevo de unos viejos conocidos

Hace unos meses, un grupo de diseñadores abandonaron LucasArts para formar una nueva compañía, Telltale Games. En sus filas están los creadores de «Grim Fandango», «La Fuga de Monkey Island» o «Sam & Max». Ahora han presentando su primer juego: una aventura clásica, de las de "apuntar y pulsar" basada en el famoso comic de Jeff Smith, "Bone: Out from Boneville". Se trata de una historia épica, al estilo de "El Señor de los Anillos", pero con un toque de humor. «Bone» saldrá a final de año y, según sus creadores, mantendrá el estilo de las aventuras de LucasArts, adaptándolo a los tiempos actuales. ¡Seguro que ya estás deseando probarla!

Lo encontrarás en: *www.telltalegames.com/products?pc=bn010 y www.boneville.com*

Aventuras gratuitas

Sencillas, pero adictivas

» DESCARGAS » JUEGOS A CERO EUROS

El microuniverso de las aventuras amateurs lleva años a pleno rendimiento. Vamos que, hablando en plata, existen muchas aventuras gratuitas: continuaciones "no oficiales" de viejos éxitos, historias originales plagadas de puzzles inteligentes e infinidad de juegos online jugables desde el navegador... ¿Te apetece ejercitar las neuronas?

Los encontrarás en:
www.adventuredevelopers.com/games.php
www.justadventure.com/Index_Subsets/Free_Index.shtm
www.free-games.as/games/adventure/

Monkey Island, ¿en el cine?

Bocetos de la película de MONKEY ISLAND

» Los fans de la saga «Monkey Island», han soñado mucho tiempo con una película inspirada en el juego. Lo curioso es que estuvo en marcha hace tiempo: Tony Stacchi, empleado de ILM, realizó bocetos para la película de animación "Monkey Island" que por desgracia se canceló. Pero no pierdas la esperanza. George Lucas ha abierto un estudio de animación en Singapur y es posible que retome el proyecto... Visita este enlace para ver bocetos orginales de Stacchi.

Lo encontrarás en: www.stacchi.com/folio



Curiosidades



¡Vaya deporte!
Algunos jugadores de «Half-Life 2» han encontrado una nueva utilidad al arma gravitatoria. ¿Qué os parecería usarla como si de una raqueta de squash se tratase? Que utilices cajas, bidones o guardas para hacerlos rebotar contra la pared ya es cosa tuya.



Una mano a «Duke Nukem Forever»
Ya que el desarrollo de «Duke Nukem Forever» es el cuento de nunca acabar, los fans del "Duke" se han puesto ellos mismos, a modelar en 3D los antiguos "sprites" de los personajes de primera entrega. Para ir adelantando...



Alien Vs. Neo
Nos las hemos visto contra "aliens" y "depredadores", pero ¿qué tal se las apañaría el mismísimo Neo de "Matrix"? De momento, parece que este alien esquiva las balas con un estilo que para sí quisiera el propio Neo y los Smith.

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entretanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Las crónicas de Doom 3

MODS » VERSIÓN BETA EN DESARROLLO » «DOOM 3»

Seguramente la espera hasta que salga la expansión de «Doom 3» se te esté haciendo eterna, ¿a que sí? Pues mientras llega, que ya le queda un poquito menos, puedes ir probando una de las modificaciones más prometedoras que puedes encontrar en la Red.

No estarás solo

«Chronicles», el título de este "invento", se encuentra aún en fase beta, pero ya podemos disfrutar todos de un nivel para un individual en el que se incluyen novedades muy jugosas como nuevas armas, –¿te suena de algo la pistola gravitatoria?– la posibilidad de lanzar bengalas para iluminar los pasillos, más monstruos y sobre todo, la aparición de compañeros de escuadra, un aspecto inédito en el original. Hay que probarlo, ¿verdad?

LO ENCONTRARÁS EN: *http://www.doomchronicles.com/*

«Unreal» en el Lejano Oeste

MODS » VERSIÓN BETA » «UNREAL TOURNAMENTE 2004»

Puede que ya estés hasta el gorro de batirte el cobre en entornos futuristas con máquinas estrafalarias. Vale, pero ¿qué te parecería luchar en el Salvaje Oeste en un mod con la calidad gráfica de «Unreal Tournamente 2004»? Eso es justamente lo que ofrece «Law Dogs», un interesante mod que ahora está siendo adaptado al último «U.T.» y que incluye dos nuevos modos de juego, nuevas armas adaptadas a la época y mapas al más puro estilo de las "pelis del oeste".

LO ENCONTRARÁS EN: *http://dynamic6.gamespy.com/lawdogs/cms/*

Web recomendada

Unas risas con Freeman

COMUNIDAD » HALF-LIFE 2

El argumento de «Half-Life 2» se puede calificar de muchas cosas pero no precisamente de gracioso. Pero hay gente que se empeña en lo contrario, como queda demostrado si visitas www.phwcomics.co.uk. Allí encontrarás decenas de "sketchs" protagonizados por todos los personajes conocidos de la obra maestra de Valve. No te lo pierdas, porque hay algunas tiras que son para troncharse, aunque eso sí, si sabes inglés, mucho mejor.

Juega al otro lado

MOD » CONVERSIÓN TOTAL » «FAR CRY»

SI YA ACABASTE «FAR CRY», –seguro que no te resultó un paseo– y tienes ganas de más, no te pierdas «The Cerebrus Protocol». Esta modificación tiene lugar en la misma línea temporal que el original, pero esta vez encarnarás a Bruce Murphy, un sujeto en fase de experimentación que consigue escapar de las instalaciones tras un apagón. Sólo queda esperar un poco para disfrutar de catorce niveles para un jugador, nuevas armas y una historia completamente original.

Lo encontrarás en: *http://www.cerebrusprotocol.com*



Básicamente jugarás a «Far Cry» con otro personaje.



¡Qué mala idea! Quieren convertirte en uno de estos.

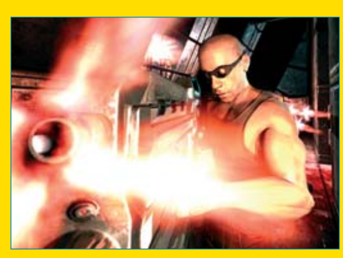
Para la posterIdad

"De una forma u otra «Duke Nukem Forever» hará acto de presencia en el E3 de este año". –dijo Broussard tras solicitar la retirada de un mod de «Half-Life 2» basado en el «Duke Nukem» original.

George Broussard presidente de 3D Realms

Y no te pierdas...

Riddick habla castellano



»«The Chronichles of Riddick: Escape from Butcher Bay» salió en inglés. Pero afortunadamente, sólo unos meses después de su lanzamiento, un grupo de aficionados decidieron traducir todos los subtítulos para los diálogos, menús y secuencias cinemáticas. Y finalmente, han puesto a disposición de todos el archivo necesario para jugar en castellano. Aprovechamos estas líneas pues para agradecer tan encomiable esfuerzo a (zEsAr), su autor principal y a todos sus colaboradores.

PODÉIS DESCARGAR EL FICHERO DE:
http://www.tactland.com/ZOCO/Trad-Esp-Riddick-Zesar.rar

¿Qué me pongo hoy?



»¿Una gorra de «Hal-Life 2»? ¿Una camiseta de «Counter-Strike»? ¿Un poster de «Day of Defeat»? Ahora puedes comprarlo todo ello en la nueva tienda online de Valve. Y es que, la demanda de objetos de "merchandising" es muy elevada entre los aficionados. Estamos convencidos de que más de uno comprará el "uniforme" completo. Además también venden sus juegos en versión "retail" (escaparate).

PARA MÁS INFORMACIÓN:
http://store.valvesoftware.com

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Más vale prevenir...

» ACTUALIDAD » ADQUISICIÓN DE JUEGOS DE ROL ONLINE

Justo antes de la salida de un juego que llevamos mucho tiempo esperando es importante prepararse para poder disfrutarlo a tope desde el primer momento.

Una de las cosas que conviene saber cuanto antes, es si va a salir a la venta en España y si las tiendas de aquí aceptan reservas. Muchas veces el número de copias que se distribuye es pequeño y el juego puede agotarse en pocas horas. Si lo reservas, además de evitarte sorpresas desagradables, es posible que consigas también una buena oferta, con más tiempo de juego gratis, una edición con extras...



Antes de que te decidas

A continuación te daremos algunas indicaciones para que puedas evaluar si la compra de ese juego de online que tanto promete cumplirá con tus expectativas. ¡Toma no!

» COMPRUEBA EL IDIOMA. Que el juego se distribuya aquí no quiere decir que esté traducido. Desgraciadamente la mayoría no lo está. Al menos, deberá estar traducido el manual y la carátula.

» ANTES DE COMPRAR POR INTERNET, asegúrate de que no está disponible para su descarga. Muchas compañías te permiten descargar el juego completo desde su página.

» TAMBIÉN DEBES COMPROBAR QUE TU MÁQUINA SE ADAPTA A LOS REQUISITOS, sobre todo de conexión, memoria y tarjeta gráfica que exige el juego.

» ASEGÚRATE DE CUÁLES SON LAS FORMAS DE PAGO. Poco a poco, van implementándose nuevas formas, como las tarjetas prepago o el pago a través del móvil, pero lo normal es que sólo acepten tarjetas Visa o Mastercard. Y, por último... ten en cuenta que el dar tu juego de alta puede ser un proceso muy largo.

Y además...

ELIGE TU SERVIDOR

» Las distintas comunidades hispanas no han llegado a un acuerdo definitivo sobre qué servidor elegir en el «World of Warcraft». Sin embargo, la mayoría de personajes se están creando en Agamaggan y Spinebreaker como servidores PvP, Tarenas en PvE y Argent Down como RP. Encontraréis información sobre este tema en las principales webs de las comunidad hispana: *www.wow-esp. com y http://www.blizzspain.net*

Sigue jugando

Bueno, bonito y... gratis

» Los contenidos más interesantes suelen publicarse en expansiones de pago, pero ahora tenemos que agradecer que dos de los "grandes" de los últimos tiempos, «Everquest II» y «City of Heroes», ofrezcan actualizaciones muy atractivas y totalmente gratuitas para sus usuarios. En «CoH», con «Issue 4: Colosseum» llega por fin el combate entre jugadores (PvP). Estos podrán enfrentarse, uno contra uno, grupo contra grupo o supergrupo contra supergrupo, en diferentes arenas dentro de la ciudad. Además se incluye un ranking para destacar a los mejores de Parangon City. Por su parte «Everquest II» continúa apostando por los jugadores solitarios y los pequeños grupos e incluye mejoras en sus recompensas, más mazmorras que explorar y decenas de misiones nuevas.



¿Sabías que...

Los jugadores de «Galaxies» podrán escoger entre diferentes regalos cuando cumplan tres, seis o doce meses en el juego? Estos regalos, consisten en objetos especiales que permitirán a los más fieles disfrutar de diferentes naves, recursos o sables láser... La lista completa en está en http://starwarsgalaxies.station.sony.com/content.jsp?page=Veteran%20Rewards

A Rebufo

Torneos a toda mecha en XPAND RALLY

¿Ya has superado la IA de los pilotos de «Xpand Rally»? **Pues ya es hora de demostrar tu habilidad contra pilotos humanos a través de las partidas multijugador online. Pero para simplificar todo el proceso de conexión, selección de rivales y establecimiento de partidas te recomendamos que uses la utilidad, «Xpand Rally SideKick». Además, su creador también se encarga de organizar torneos usando este programa.**

Lo encontrarás en: *http://members.cox.net/xpand/xpandsidekicksetup21.zip*

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

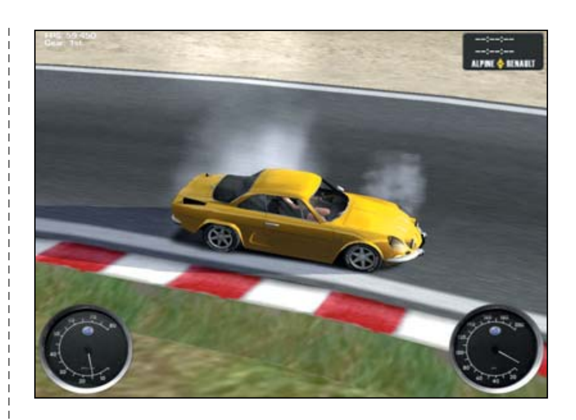
¿Realismo?, que no falte

DESCARGAS » SIMULADOR DE PILOTAJE » «RACER»

Sí, a todos los acérrimos a esta sección nos encanta la velocidad, pero mientras que unos prefieren el estilo arcade, a otros se les acelera el corazón cuanto mayor es el realismo en la simulación. Y es a este colectivo de defensores del realismo a quienes se dirige «Racer», un simulador creado por Ruud Van Gaal capaz de recrear cada reacción del coche de forma asombrosamente real.

No pongas un duro, está patrocinado

«Racer» se ha creado sin fines comerciales y es gratuito porque pretende crear una comunidad con ganas de crear y compartir mods, ya que incluye herramientas de edición gráfica 3D para crear coches e importarlos fácilmente, así como un editor del motor de física para ajustar los parámetros de tu vehículo.



LO ENCONTRARÁS EN:
- **Información y descargas:** *www.racer.nl*
- **Comunidad y mods:** *http: //www.racer-xtreme.com/*

No te pierdas...

MODS en cantidades industriales

Si te apasionan juegos como «Flat-Out», **«Trackmania», «Colin McRae 05» o «Toca Race Driver 2»... y quieres hacerte con inapagables utilidades y mods, aquí tienes una página de recursos que, se convertirá en la página de inicio de tu explorador.**

Lo encontrarás en: *http://racing.edgegaming.com/*

Maestros del TUNING

La última tanda de coches tuneados **en «NFS Underground 2» que nos habéis enviado. Hemos seleccionado unos cuantos. ¡No os olvidéis de mandarnos más!**



▲ **Antonio Maria. Sensacional la decoración la de este Hyundai y claro, la reputación es altísima.**



▲ **Flash-Hack. ¡Una bala! este Nissan 350 Z que además tiene un estilo muy original.**



▲ **Franchuet Denuet. ¡Pequeño pero maton! y lo que es más increíble: muy manejable.**



▲ **Nidal Ghanemi. ¡Reputación visual 10! Este Focus, se lo debe a su geniales vinilos laterales.**

Envíanos capturas de tus coches tuneados en «NFS Underground 2» al buzón de la Comunidad: lacomunidad@micromania.es

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Despegue en vertical

ACTUALIDAD » EVOLUCIÓN DE «X-PLANE V8»

La serie «X-Plane» llega ya a su octava entrega comercial. Todo un record, teniendo en cuenta que fue diseñado para la industria aeronáutica. Desde entonces, «X-Plane» ha ido evolucionando en uno de los simuladores de vuelo más avanzados. Sus gráficos funcionales son ahora de una espectacularidad y realismo al máximo nivel.

Pero tal vez, lo mejor de «X-Plane» es su apabullante diversidad. Incluye todo tipo de dinámicas de vuelo, lo que le permite abarcar aviones de todas las épocas, militares, civiles y hasta naves espaciales. Para que veas lo que te espera hemos preparado una lista lo mejor de la versión 8.



MÁS INFORMACIÓN: *www.x-plane.com y en www.friendware.es*

Así será «X-Plane v. 8.0»

- Vuela sobre la tierra, en el espacio o sobre... ¡MARTE!
- Incluye escenarios de todo el planeta Tierra.
- Podrás aterrizar en varios miles de aeropuertos.
- También contempla operaciones en portaaviones, helipuertos sobre rascacielos, fragatas y torres petrolíferas. ¡Las condiciones atmosféricas son variables y personalizables y pueden bajarse de internet. Incluso se puede volar con las condiciones atmosféricas de un determinado lugar en tiempo real.
- ¡Gestiona hasta 35 sistemas que pueden fallar cuando menos te lo esperas! O puedes provocar tú mismo el fallo.
- También incluye el editor Plane-Maker para crear aviones y World-Maker para crear escenarios.
- Incluye alrededor de 29 tipos de aviones cubriendo toda la industria de la aviación. Cientos más se pueden descargar gratuitamente a través de Internet.
- Cuenta con infinidad de misiones: aterrizar en portaaviones en movimiento, lanzar tu vuelo sin motor utilizando un avión lanzadera, entrar en la atmósfera con el Transbordador Espacial aterrizando en Edwards, extinguir un incendio forestal, intentar una formación y aprovisionarte de combustible en vuelo, etc..



¡Entérate de todo!

¿Cuál es el origen del ROL?



Los juegos de rol de mesa, son el origen del género en PC y en España se llevan publicando desde el año 1.986. El genial "Dungeons & Dragons" de Gary Gigax fue sólo el comienzo. Si quieres aprenderlo todo sobre ellos, visita la página que os indicamos a continuación. Contiene todos los juegos que se han publicado en castellano.

Lo encontrarás en: *www.psnrol.com*

Y no te pierdas...

Huevos de Pascua en BALDUR'S GATE 2

Este juego, no dejará de sorprendernos. ¿Te acuerdas de Drizzt D'ourden, el elfo oscuro más famoso de los Reinos Olvidados? Aparece en el «Baldur's Gate» original. Pues bien, cuando te lo encuentres, prueba a robarle sus armas. Después, carga «Baldur's Gate 2», exporta tu "ladrón" y buscad de nuevo a Drizzt. ¡Verás que enfado tiene! Increíble, ¿verdad?

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

Rol de PC vs. rol de consola

OPINIÓN » LAS REGLAS DEL ROL EN LOS JUEGOS DE PC

Aunque las fronteras están cada vez están más diluidas porque son más los juegos que salen para todas las plataformas, lo cierto es que el «Baldur's Gate Shadows of Ahm» de PC no tiene nada que ver, salvo el nombre y la ambientación, con «Baldur's Gate Dark Alliance» para PlayStation y Xbox. Se asemejan más a los juegos de lucha con bastante poca miga, más allá de liquidar a diestro y siniestro. De igual modo, ver un «Templo del Mal Elemental» o un «Vampire Bloodlines» en consola sería tan raro como encontrarnos con «Zelda» en PC. Es cierto que hay juegos que traspasan todas las fronteras y no resultan extraños en ninguna plataforma, como «Caballeros de la Antigua República» o «Final Fantasy XI». El rol de consola, casi desde sus orígenes, es muy distinto al de PC. Por eso hemos elaborado una lista de elementos que los diferencian. ¿Tú que piensas?

JUEGOS DE ROL DE PC	JUEGOS DE ROL DE CONSOLA
Tienen una historia muy elaborada, normalmente con varias líneas argumentales.	Aunque dejan libertad de exploración, suelen tener una historia completamente lineal.
Se decantan por utilizar habitualmente la perspectiva isométrica, favoreciendo en muchos casos la profundidad en detrimento de la espectacularidad gráfica.	Contienen un gran número de combates aleatorios y por eso pasamos la mayor parte del tiempo combatiendo.
Están basados, por lo general, en complejos sistemas de reglas inspiradas en juegos de rol de mesa.	Los combates suelen ser por turnos y la selección de golpes mediante menús desplegables.
Incluyen elementos estratégicos en los combates y suelen requerir el control de varios personajes a la vez.	Los gráficos son espectaculares y es muy habitual que se inspiren en el estilo "manga".
En muchos casos son ampliables con expansiones, a veces infinitas, como en el caso de «Neverwinter Nights».	La mayoría cuentan con escenas de gran calidad, como la serie «Final Fantasy».

Nuestros juegos de rol son muy distintos a los de consola. Los de PC son cada vez añaden más profundidad y elementos del rol de mesa.

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es la que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Top Spin

COMPETICIÓN ONLINE » LISTA ATP Y TORNEOS EN INTERNET

El mejor simulador de tenis para compatibles, está arrasando en su vertiente online. Son ya miles de partidos diarios a través de la opción multijugador online integrada que enlaza con los servidores oficiales de «Top Spin». Los partidos se juegan de maravilla y además, el resultado nunca cae en saco roto, sino que las victorias y derrotas cuentan y quedan registradas en un ranking. ***http://gamestats.gamespy.com/topspin/***

Eso sí, antes de lanzarse a jugar online, conviene instalar el parche que optimiza la conexión online. Tienes toda la información sobre la descarga e instalación del mismo en la siguiente siguiente dirección: ***www.intertopspintour.com/forum/viewtopic.php?t=2778***

Pero si quieres competir en serio, apúntate pero ya a la ITST (Internacional Top Spin Tournament). Aquí se organizan torneos que coinciden en fechas con los reales de la ATP. Sólo hay que registrarse con el mismo que usas en el juego y apuntarse a tiempo a los torneos que constantemente se anuncian. Han pensado en todos los detalles.

LO ENCONTRARÁS EN: *http://www.eurotopspintour.com/index.php?p=home_pc&pf=pc&gc=PCTS*

La Prórroga

Actualiza PES 4

Ya ha finalizado el mercado de invierno y muchos clubes han aprovechado para incorporar nuevos jugadores, por lo que el vaivén de fichajes y traspasos ha dejado la base de datos de «Pro Evolution Soccer 4» algo desfasada. Descárgate el parche «Suraklinmix V2.2» para actualizarla. Eso no es todo, sus 170 megas incluye un sin fin de mejoras, para equipos, estadios y jugadores.

Lo encontrarás en: *http://www.pesoccerworld.com/modules.php?name=Downloads&d_op=viewdownloaddetails&lid=1063&ttitle=SuraklinmixV2.2_-_170_MB*

Lo que dice el respetable

El futuro está en África

Vosotros que entendéis de fútbol, lo sabéis mejor que nadie, el futuro del fútbol pasa por el continente africano. Y, pese a ello, los simuladores del momento ignoran casi por completo a sus selecciones nacionales y no digamos ya a los clubes. Menos mal que podéis instalar este mod para «FIFA 2005» que añade nada menos que 30 selecciones para que podáis disputar vuestra propia Copa de África particular.

Lo encontrarás en: *http://files.filefront.com/africansuperpatch_carcher/;3788857;;/fileinfo.html*

la comunidad

Zona Micromanía

¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA. C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes

SPLINTER CELL CHAOS THEORY



Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección review, en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de: lacomunidad@micromania.es

Este mes hemos elegido «Splinter Cell: Chaos Theory», la última entrega de la genial saga de acción e infiltración protagonizada por Sam Fischer, pero la elección no ha sido nada sencilla, especialmente con «Brothers in Arms» "dando guerra".

El mes pasado, elegimos como juego del mes a «World of Warcraft» y vuestra respuesta ha sido abrumadora, pues se ha llevado, con mucha diferencia, más votos que cualquiera de sus "contrincantes".

Hace 10 años

El regreso de los aliens

La portada de nuestro número cinco estaba ocupada por uno de los monstruos más carismáticos de la historia del cine y, por supuesto, de los videojuegos, nada menos que el terrorífico alien salido de la imaginación de H.R. Giger. Y es que en un completo reportaje os ofrecíamos toda la información acerca de la estupenda aventura que Cryo estaba preparando basada en los cómics de la serie "Aliens".

Además, descubríamos todos los detalles de «The Daedalus Encounter» una apasionante aventura protagonizada por Tia Carrere repleta de puzzles que hacía uso de la tecnología más avanzada del momento.

Os ofrecíamos también la soluciones para «Bioforge» y «Cyberia» así como un avance en exclusiva recién llegado del E3 de aquel año, nada menos que todos los detalles de la en aquel momento próxima consola de Nintendo, que luego sería conocida como Nintendo 64, la primera de una nueva generación de hardware de entretenimiento.



¿Te ha tocado?

Estos son todos los ganadores del concurso publicado en el número 121 de Micromanía.

CONCURSO WARTIMES

JUEGO WAR TIMES (PC)

Rakel Andrés Dura	Alicante
Serafín García García	Asturias
Joaquín Gómez Benítez	Badajoz
Antonio Javier Prieto Río	Baleares
Iván Presa Balleste	Barcelona
Juan Sospedra López	Barcelona
José María Lancho Novillo	Cáceres
Stewart Jones	Cádiz
Fco. Javier Ganzo Fernández	Cantabria
Antonio Jesús Nuñez Sánchez	Córdoba
Jorge Mieres Fernández	León
Pedro Vidal Iglesias	Lleida
Yolanda López	Lugo
Javier Batanero Camacho	Madrid
Jorge Schnura Becerro	Madrid
Rodrigo Seco Manglano	Madrid
Ignacio Bañeres Escribano	Madrid
Gorka Estévez González	Navarra
Alberto García Cuervo	Orense
Hugo Alvarez Pazo	Pontevedra
Eloy Pizarro Gordillo	Sevilla
Juan Manuel Tortosa Sáez	Tarragona
José María LaTorre Del Campo	Valencia
Miguel SanMartín Buñuel	Valencia
Juan Ramón García Gutiérrez	Valladolid

Lenguas de trapo

CREO QUE LA INDUSTRIA HA CAMBIADO MUCHO, y ahora es bastante más grande, más agresiva. Los juegos requieren equipos de 30 a 150 personas para conseguir un simple "ok, es un juego entre cien". No puedes competir de otra manera.
Ken Lobb, Microsoft Games Studios

SÍ, ESO ES LO DIVERTIDO DE CRECER. Cuando eres joven, tienes miedo porque no sabes nada. Pero cuando eres viejo y tienes la madurez y la sabiduría de tu parte, descubres lo aterrador que eso puede llegar a ser.
Trip Hawkings, uno de los fundadores de Electronic Arts

NO, DE NINGUNA MANERA PUEDO DECIR NADA sobre eso ahora mismo... Mm, bueno, sí, que se desarrollará en un ambiente muy frío, y en España... Oh, vale, olvídalo, por favor.
Achim Heidelauf, productor de "Codename: Panzers", hablando de la tercera parte del juego

HACE DOS AÑOS, LAS AVENTURAS ESTABAN MUERTAS EN ALEMANIA. Pero entonces llegó "Runaway", fue un gran éxito, y dio un gran impulso al género, que ahora vive un gran momento.
Chris Kellner, relaciones públicas de DTP Entertainment

ME QUEDÉ ATASCADO EN "REAH", así que envié un e-mails a los programadores, pidiendo la solución al puzzle. Resulta que conocían mi trabajo, así que me propusieron hacer el guión de sus siguientes juegos. ¡Fue un feliz atasco!
Terry Dowling, escritor y guionista de "Schizm 2" y "Sentinel"

TAL COMO ESTÁ LA INDUSTRIA sólo tiene sentido crear juegos que acaben convirtiéndose en una franquicia.
James Schmalz, jefe de "Digital Extremes"

¡¡¡BUSCAMOS REDACTORES Y COLABORADORES!!!



- ***¿Tienes más de 18 años?***
- ***¿Jugar con tu PC es tu entretenimiento favorito?***
- ***¿Crees que eres un experto en videojuegos?***
- ***¿Se te da bien escribir y te gustaría hacer de ello tu profesión?***

Si todas tus respuestas han sido afirmativas, no te lo pienses más... ¡¡ESCRÍBENOS!!

ENVÍANOS UNA REVIEW ESCRITA POR TI:

- **Si es por E-MAIL a: lacomunidad@micromania.es indicando REVIEW en el asunto.**
- **Si es por CORREO POSTAL a la dirección: Revista Micromanía. REVIEW. Hobby Press S.A. Calle de los Vascos nº 17, 28040, Madrid.**

No te olvides de facilitarnos los SIGUIENTES DATOS:

- **Nombre y apellidos, dirección y edad.**
- **¿Cuales son tus géneros y juegos favoritos?**
- **¿Cuánto tiempo llevas jugando?**
- **¿Cuál es la configuración básica de tu PC?: Procesador, tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, memoria, periféricos: (Volante, joystick, gamepad...)**

Hobby Consolas

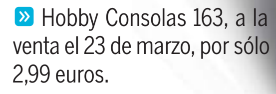
¡Viene Torrente!

Torrente, el policía más "cutre" de la historia, encabeza una nueva generación de juegos que quiere desbancar a «San Andreas». Si queréis ser los primeros en ver su juego, no dejéis de leer este reportaje, en el que le acompañan otros títulos como «El Padrino», «Fear & Respect» o «Crime Life».

» «Splinter Cell Chaos Theory», a fondo: La nueva aventura de Sam Fisher es tan fantástica que en el nuevo número de Hobby Consolas no sólo le dedican un análisis de 5 páginas, sino que además lo acompañan con la guía completa.



» El Episodio III se ve en las consolas: Este mes os ofrece un reportaje en el que os adelantan todos los detalles de «La venganza de los Sith», el juego basado en la esperadísima película de Star Wars. Leedlo y, ¡que la fuerza os acompañe!



» Hobby Consolas 163, a la venta el 23 de marzo, por sólo 2,99 euros.

Nintendo Acción

Superpóster con fichas de todos los Pokémon

Aquí tienes la primera entrega del superpóster con fichas de todos los Pokémon y con la información necesaria para hacerte con todos.

» Reportaje y novedades DS: ¿Ya tienes tu flamante nintendo DS? Pues aprende todo lo que hay que saber sobre sus funciones y de cómo son sus primeros juegos echando un ojo a su "reportajazo".

» «Mario Party 6» y «Resident 4»: Si eres usuario de GameCube no te puedes perder estos juegazos exclusivos para tu máquina



» Acaba «Zelda: Minish Cap». Guía con mapas exclusivos y un detallado paso a paso.

» Y en la revista Pokémon: Continúan con la guía de «Rojo Fuego» y «Verde Hoja» más completa del mercado.

Play2Manía

Todo sobre «Tekken 5»

El mejor juego de lucha de la historia está muy cerca y en Play2Mania ya se lo han jugado a fondo. Descubre todas las virtudes de «Tekken 5» en su completo reportaje: novedades, luchadores, extras, primeras impresiones...

» Los rivales de «GTA»: Tras el éxito de «San Andreas», en breve van a llegar juegos muy parecidos que pretenden superarlo: «El Padrino», «Fear & Respect», «Total Overdose»... Si quieres ser el primero en conocerlos todos no te pierdas este mes su fantástico reportaje.

» «Metal Gear Solid 3» vs «Splinter Cell 3». Son las dos aventuras de acción y sigilo más prestigiosas pero, ¿cuál es mejor? Descúbrelo en su exhaustiva comparativa.

» Suplemento especial «Gran Turismo 4»: Además, no te pierdas su alucinante guía de 68 páginas con todo lo que debes saber para triunfar en «Gran Turismo 4». Y, de regalo, otra guía de «Metal Gear Solid 3» en formato especial para que la guardes en la caja del juego.



Computer Hoy Juegos

¡¡Nos vamos a la universidad!!



Este mes, sólo en Computer Hoy Juegos, los mejores trucos para la expansión «Los Sims 2: Universitarios» y si aún no lo tienes, no pierdas detalle del Test... el único con las pruebas de rendimiento en los 24 equipos de su laboratorio para que sepas cómo va a funcionar en tu PC.

» Un riguroso test al que también someten al otro gran juego de este mes, «Splinter Cell: Chaos Theory». «Brother in Arms», «Republic Commando», «Second Sight» o el primer contacto con «Empire Earth II» completan un mes repleto de nombres conocidos.

» Y de regalo, «Patrician II», un sensacional juego de estrategia en el que el comercio y la política serán tus mejores armas para convertirte en el hombre más poderoso de la tierra.

Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Half-Life 2

Problemas con las texturas



Tengo un Pentium 4 a 3 GHz con tarjeta gráfica ATI Radeon 9250 y cuando juego aparecen texturas borrosas y objetos sin color. Me han dicho que es porque mi tarjeta ya es antigua ¿He de cambiarla para poder jugar con «Half-Life 2»? ■ *Luis (Lugo)*

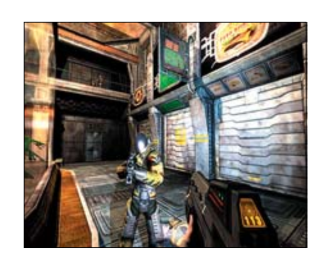
Es cierto que tu tarjeta de vídeo no va a dar un rendimiento espectacular en los juegos de última generación, pero esos problemas que nos comentas es muy probable que se solucionen bajándote los últimos drivers de ATI, los Catalyst 5.3 que podrás encontrar en ***www.ati.com.***

Las Crónicas de Riddick

Una puerta que no abre

Estoy atascado en el nivel Hangar y no sé qué debo hacer. Después de derrotar a los guardias que custodian el puerto espacial, no puedo subir a la nave de ninguna manera. ¿Hay algo que no he hecho correctamente? ■ *Fernando Jiménez*

No te preocupes, haces todo bien pero el problema está en un pequeño "bug" que tiene el juego. La puerta de la nave se abre únicamente tras haber aniquilado al último guardia, pero a veces en mitad de los tiros uno de éstos puede caer a un nivel inferior sin que llegue a morir. Asómate al muelle inferior y acaba con él: verás cómo ahora sí que se abre la compuerta de la nave.

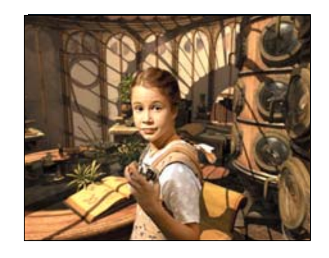


AVENTURA

Myst IV: Revelation

Subtítulos

Sólo tengo tiempo para jugar a los juegos por la noche, cuando vengo de trabajar, pero mi problema es que con «Myst IV» tengo que poner el volumen de las voces muy alto para poder entenderlas. ¿Hay alguna forma de usar subtítulos? ■ *Hellgirl*



Aunque parezca sorprendente, el juego no incluye los subtítulos en español por defecto, pero podrás activarlos si instalas el parche 1.03, que podrás descargar en la siguiente dirección: ***http://patches.ubi.com/myst_4_revelation/myst4_v1.0_to_v1.03_pc.exe***

¡Sigue sacándole partido!



LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

Links por la cara

Me he pasado las campañas de «La Batalla por la Tierra Media» y el juego me ha parecido genial, pero estoy jugando en batalla rápida y veo que no están los mejores mapas de las campañas. ¿Me diréis alguna web para descargar cosas del juego? Gracias. ■ *Mateo*

Hallarás un montón de mapas y más cosas (anuncios de mods, artículos sobre estrategia, foros...) en: ***www.rpgplanet.com/memw/***; en ***www.gatesofmordor.com***; en ***http://mec.ogresnet.com/***; en ***http://bfme.cncnz.com/***; o en ***http://w1.131.comhem.se/~u13125367/index2.htm***. Que lo disfrutes.

Scrapland

¡Quiero ganar carreras!

Intento ganar dinero apostando en las carreras de «Scrapland», pero son difíciles y casi nunca gano. ¿Hay algún truco? ■ *Chechu*



Si apuestas poco dinero, deberás ganar a dos robots, pero cuanto más apuestes, más participantes habrá en la carrera (con un máximo de 6) y por tanto, más difícil será ganar. Cada carrera es difícil para todas las naves excepto para una, así que prueba a competir con todas las naves que tengas hasta que halles la mejor de cada circuito. Y conocer bien el trayecto también sirve para arañar segundos...

DEPORTIVOS

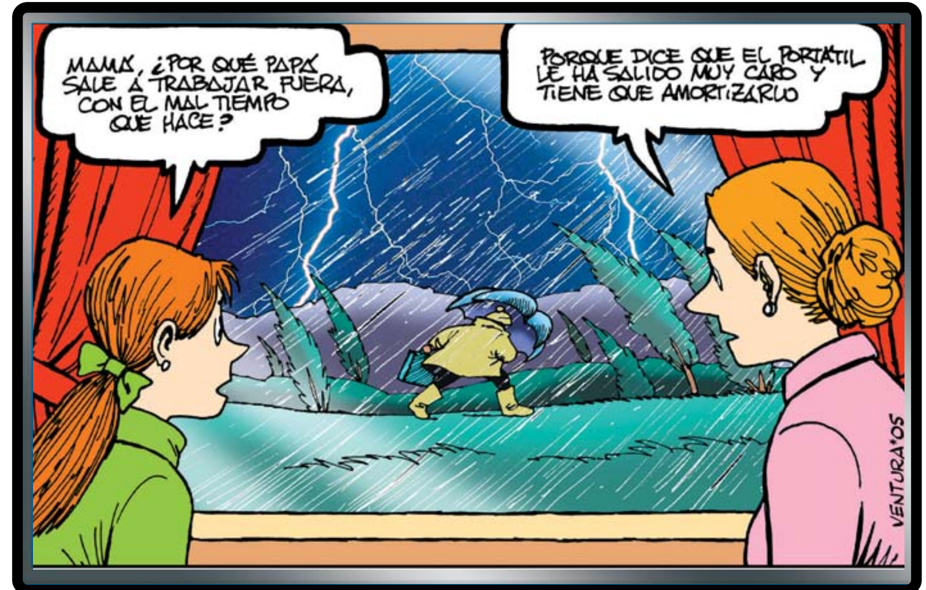
Top Spin

Juego online

Cuando uso el jugador que he creado en el modo individual en las partidas online, me ganan fácilmente porque no tiene las habilidades bien equilibradas. ¿Podéis aconsejarme que clase de jugador y sus niveles correspondientes para no perder tanto en las partidas multijugador en Internet? ■ *Fernando Peláez*

En efecto, no tiene nada que ver el modo individual contra la IA, que enfrentarse a oponentes humanos. Un jugador equilibrado precisa carácter defensivo –así será más rápido para llegar a bolas apuradas– y con 5 estrellas en el servicio, 4 en los golpes de derecha y revés y una para la volea. Como habilidades especiales, elige "Top Spin", "Ace", "Return Serve" y "Risk Shots".

Humor Por Ventura y Nieto



ESTRATEGIA

Civilization IV
¿Qué se sabe?

Felicidades por la revista y por las reviews que, aunque puntuáis muy alto muchos juegos, son las mejores que he visto. Quería saber si hay informacion sobre si va a salir o no «Civilization IV» y, si sale, cuándo, más o menos. Gracias ■ *Lokai*



Buenas noticias: Firaxis lo anunció hace algún tiempo. También se sabe que será en 3D, que cuidará más el multijugador, que tendrá civilizaciones nuevas y que ofrecerá un amplio soporte para mods. Y de las fechas, nada de nada. En fin, paciencia.

Rome Total War
Difícil elección

No sé si comprar «Rome Total War» o «La Batalla por la Tierra Media». ¿Me aclararéis unas dudas? En «La Batalla...», ¿cuántas razas se controlan?, ¿puede construirse edificios? ¿hay modo multijugador? Y por último, ¿cuál os parece más divertido? ■ *Joaquín Escrivá*

Vamos por partes. En «La Batalla...» puedes controlar cuatro razas (Rohan, Gondor, Isengard y Mordor) y en «Rome...», veintitantos bandos históricos de la época. Ambos tienen multijugador. Y en ambos se puede construir edificios, aunque de forma distinta. Para entendernos: uno es estrategia en tiempo real («La Batalla...») y otro combina un sistema por turnos con batallas en tiempo real («Rome...»). Ambos son muy divertidos y buenos, pero son amores distintos. Depende de que prefieras la historia o la fantasía, la estrategia en tiempo real pura o el sistema de turnos... ¡Qué difícil es elegir!

MUNDOS PERSISTENTES

World of Warcraft
Servidores PvP

Hola amigos, estoy deseando tener el «World of Warcraft» y me gustaría saber cómo van lo del PvP (luchas contra jugadores). ■ *Karlangas*

El combate entre jugadores es entre las dos facciones del juego: Horda y Alianza. Cuando tu personaje se encuentre en un territorio neutral, los de la facción enemiga podrán atacarte cuando quieran. Si estás en un territorio amistoso, de tu facción, no podrán atacarte si no lo haces tú primero. Y en territorio enemigo serás tú quien no puedas atacar salvo que te ataquen primero. Con los personajes de tu facción sólo podrás batirte en duelo



¿Quién dijo "difícil"?

Medal of Honor: Pacific Assault
Protege los hangares

Estoy en la misión Henderson Field, y debo proteger tres hangares de los bombarderos japoneses. La cuestión es que no doy abasto con la ametralladora y siempre destruyen los hangares sin que pueda hacer nada. ¿Hay algún truco para conseguir pasar el nivel? ■ *Josu (Laredo)*

Es más fácil de lo que al principio parece. Primero, olvídate de los cazas nipones que cruzan el cielo y apunta con la ametralladora hacia a la una en punto, la posición desde donde aparecen las oleadas de bombarderos japos. Ya sólo te queda acertar a los bombarderos durante un minuto, y podrás seguir con el juego.

ROL

Caballeros de la Antigua República
La tumba de Naga Sadow

Estoy atascado en Korriban, en la tumba de Naga Sadow, donde he encontrado una serie de barras de energía. Cuando realizo una combinación incorrecta se sobrecarga. ¿Cómo consigo que no se me caiga el techo encima? ■ *José Luis Mota Valle*

La clave está en las cuatro barras de tamaño creciente, puestas de abajo arriba. Sólo puedes colocar una en un hueco vacío, o en una barra más grande que la que pones. Por otro lado, no puedes colocar una barra si el lugar ya tiene otra más pequeña. Empieza moviendo la de más arriba hasta la parte de en medio y luego desplaza la de tamaño intermedio situada en la parte superior hasta la parte derecha. A partir de aquí tienes que realizar 13 movimientos más siguiendo estas pistas...

Fallout 3
¿Cuándo llegará aquí?

He oído que Interplay prepara un nuevo Fallout después del «Brotherhood of Steel», de Xbox. ¿Es cierto? ¿Cuándo podremos jugar con él? ¿Tendrá mucha acción, como en Xbox, o será por turnos como los anteriores de PC? ■ *Miguel Ángel Sáez*



Has oído campanas, aunque no del todo ciertas. Efectivamente, «Fallout 3» está en preparación, pero no por Interplay (los pobres se enfrentan casi a una bancarrota) sino por Bethesda Softworks. Son los creadores de la saga «Elder Scrolls» y han dejado claro que no van a hacer una continuación del juego de Xbox, sino de la serie de rol que tanto éxito obtuvo. Lo que sí han confirmado es que el juego no será en perspectiva isométrica y es de esperar algo más en la línea de «Elder Scrolls: Morrowind». La fecha de lanzamiento prevista es para finales de 2005.

Suena mal...

GTR FIA GT Racing Game
Saltos en el sonido

Tengo una placa base con chipset de sonido integrado y aunque el audio en este título es correcto con altavoces, al usar auriculares escucho unos chasquidos bastante molestos y además hay un efecto de sonido enlatado. ¿Hay forma de solucionarlo? ■ *Antonio Laredo*

Este juego usa la tecnología Miles Sound System como motor de audio, pero los controladores que instala están anticuados: sustitúyelos por otros más recientes, que mejorarán la calidad del sonido y evitarán los chasquidos. Descarga el software Miles Sound System de la página ***http://www.radgametools.com/mssdown.htm*** e instala el programa. Entra en el directorio donde se ha instalado, copia los archivos "mss32.dll" y "mssmp3.api" y luego pégalos en el directorio raíz del juego, sustituyendo a los originales.

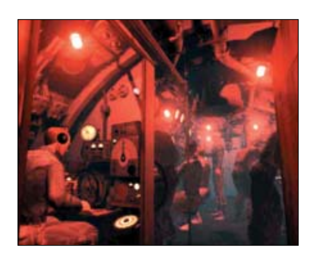


SIMULACIÓN

Silent Hunter III
Continúa en Inmersión

¿Qué pasa con «Silent Hunter III»? ¿No salía en febrero? ¿Y lo de la traducción...? ■ *KriegMarine*

El lanzamiento se ha retrasado un poco y está previsto en marzo. A ver si hay suerte y no se va



más allá. Y una vez más... no esperes la traducción de la versión final. Aunque seguro que acabará apareciendo un parche para traducirlo al castellano con el tiempo. La comunidad de la "24ª Flotilla"está en ello.

VELOCIDAD

Richard Burns Rally
Mods y utilidades

¿Podríais decirme si existe alguna página de recursos de este juego con mods, utilidades y trucos? ■ *Javier Pérez*

Tienes una excelente sección dedicada a «Richard Burns Rally» en ***www.bhmotorsports.com*** y en ***http://racing.edgegaming.com/***

Need for Speed Underground 2
Localización de tiendas

¿Podrías decirme dónde se encuentran las tiendas secretas para instalar todos los elementos visuales del último nivel? Me he quedado atascado porque ya no puedo seguir incrementando de ninguna manera la reputación visual de mi coche... ■ *Pascual García*



En esta imagen tienes el mapa con la localización exacta de todas las tiendas. Si quieres más información, guías, trucos y pistas, te recomendamos la página ***http://www.nfsunlimited.net***



Si tienes alguna duda, escríbenos

■ **Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.**



TALLER DE JUEGOS

La reedición de un clásico

MaxEd2

A las pocas semanas de que «Max Payne 2» llegara a las tiendas Rockstar y Remedy organizaron un concurso de mods basados en el juego. Ambas compañías han puesto el máximo empeño para que la comunidad de creadores acepte el reto y se lance a modificar «Max Payne 2». ¿Quieres colaborar con ellos?

Infomanía

en el DVD Micromanía

- **NOMBRE DEL EDITOR:** Max Ed 2
- **IDIOMA:** Inglés **ESTUDIO:** Remedy
- **BASADO EN EL JUEGO:** Max Payne 2
- **DISTRIBUIDOR:** Rockstar Games
- **POSIBILIDADES DE CREACIÓN DEL SDK:** Mapas para «Max Payne 2», individual o multijugador. Creación de efectos especiales con ParticleFX.
- **FACILIDAD DE APRENDIZAJE:**
- **CONOCIMIENTOS PREVIOS:** Apto para principiantes y expertos.
- **EN EL DVD:** SDK, tutorial (inglés) y mods «Battle Tactics» y «Kung Fu».
- **DISPONIBILIDAD DEL EDITOR:** : Incluído en el DVD, se puede descargar también desde ***www.rockstargames.com/maxpayne2/mods***
- **MÁS INFORMACIÓN:** Página oficial de Max Payne 2: ***http://www.rockstargames.com/maxpayne2*** La página oficial del juego contiene todo lo necesario para iniciarse en la edición de mods. (inglés)

TODO EN UNO

El SDK de «Max Payne 2» facilita la creación de mods gracias a que contiene prácticamente todo lo que hace falta.

Cuando una compañía hace tantos esfuerzos para que los aficionados puedan modificar a su gusto uno de sus títulos, ampliando así la experiencia de juego, sabemos que estamos delante de algo grande. «Max Payne 2» es uno de esos casos y desde su lanzamiento, –hace poco más de un año– Remedy nos ha brindado todas las herramientas necesarias para que podamos crear nuevos e innovadores mundos.

Si aún lo pasas en grande con el tiempo bala y sigues quedántote pegado a la pantalla cuando juegas a «Max Payne 2», estás de suerte: este mes, vamos a introducirte en la creación de nuevos niveles para tu juego favorito y, por si esto fuera poco también podrás saber lo que hace falta para redecorarlos produciendo nuevas texturas.

EL SDK MAX PAYNE TOOLS

Uno de los grandes problemas que los creadores de modificaciones tienen que afrontar a menudo, es la dispersión, y en muchos casos, la incompatibilidad, de las herramientas necesarias. Y es que, muchas veces tales herramientas fueron creadas por la propia comunidad, intentando cubrir vacíos en alguno de los aspectos de la edición de mods. Los chicos de Remedy cre-



▲ El mod «The Punisher» se inspira en el famoso cómic de Marvel y es una de las modificaciones más completas de «Max Payne 2». Incluye nuevas armas y también se han modificado ciertos aspectos en la mecánica de juego.







▶ Mod «Katana» basado en «Max Payne»



▲ Existen muchos mods en desarrollo para «Max Payne 2» y, buena parte de ello, se debe a la calidad en el acabado de las creaciones basadas en el «Max Payne» original. Uno de los mods más originales es «Katana», que introduce duelos con espadas al estilo de "Los Inmortales". Su popularidad ha animado el trabajo creativo para «Max Payne 2».





▲ Que no, que Elton John no ha cambiado el piano por las pistolas. Este es el protagonista de «Hellsing» un mod con un nuevo guión, armas y niveles.



▲ Vale, no podemos ser Tom Cruise, ¡ni falta que hace! Pero si te gustó "Misión Imposible" en el cine, tienes que ver el mod «Mission Imposible New Dawn».

«Max Payne Tools» reúne todas las herramientas necesarias, permitiendo lograr un acabado igual al del juego

aron el SDK para «Max Payne 2» pensando en ello. Así pues, en lugar de desarrollar un simple editor de niveles, –y dejar que la comunidad se encargara del resto– se decidieron a integrar, en un mismo instalador, un conjunto de programas que hacen de «Max Payne Tools» uno de los más completos paquetes de edición creados hasta la fecha.

No obstante, destaca especialmente, dentro del conjunto, su potentísimo editor: «MaxEd2». Desde una sola ventana se accede a todas las vistas, lo que permite observar todos y cada uno de los rincones del mapa al detalle. Si bien, en un primer vistazo «MaxEd2» es similar al de su hermano pequeño para el «Max Payne» original, la funcionalidad y nuevas posibilidades de la nueva versión son apabullantes.

Sin embargo, «MaxEd2» no es sino la punta del iceberg. En el SDK (que, te recordamos, está en el DVD de este mes) también hay numerosos plugins que te facilitarán la creación de nuevos modelos, o programa «ParticleFX» para la creación de efectos basados en partículas (humo, lluvia...), entre otros.

Finalmente, y teniendo en cuenta que el mes pasado te mostrábamos cómo iniciarte en los apasionantes recovecos de la programación de mods, ha llegado el momento de que dotes a tus creaciones de un toque personal: ¿para qué usar las texturas originales del juego, por fantásticas que estas sean, si podrías crearlas tú mismo? ¿Imaginas un mapa cuyos ladrillos, puertas y ventanas sean idénticos a los del sitio donde estudias o trabajas? Si las posibilidades creativas de la edición de mapas son increíbles, al combinarlas con la edición de texturas, ¡éstas se vuelven infinitas! ■ D.M.G.

LOS MODS MÁS AMBICIOSOS

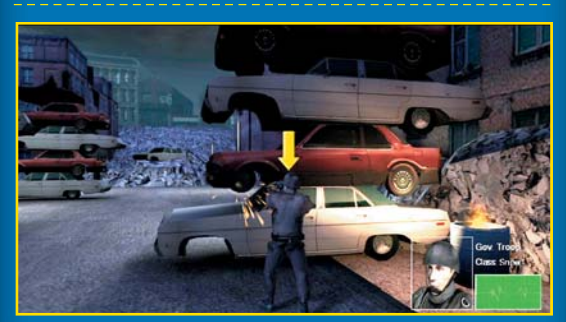


Battle Tactics 2

¡UN DUELO POR TURNOS! Así podría definirse el estilo de juego en el que el mod «Battle Tactics 2» transforma a «Max Payne 2». La idea es tan simple como genial: tienes diez segundos para desplazarte a cualquier punto que desees del escenario y disparar una sola vez con todas y cada una de las armas de tu inventario. Una vez hecho esto, cedes el turno al ordenador, quien mueve y hace disparar a sus personajes. Genial, ¿no? Pues ha sido creado por una sola persona: Tommi Saalasti, que se ha encargado tanto del código como de la creación de escenarios.

La nueva versión del mod –la primera fue para «Max Payne»– tiene cuatro nuevos mapas y dos nuevas armas, destacando un magnífico bazooka que permite borrar varios enemigos de una sola vez.

Más información: *http://battletactics.maxpayneheadquarters.com*



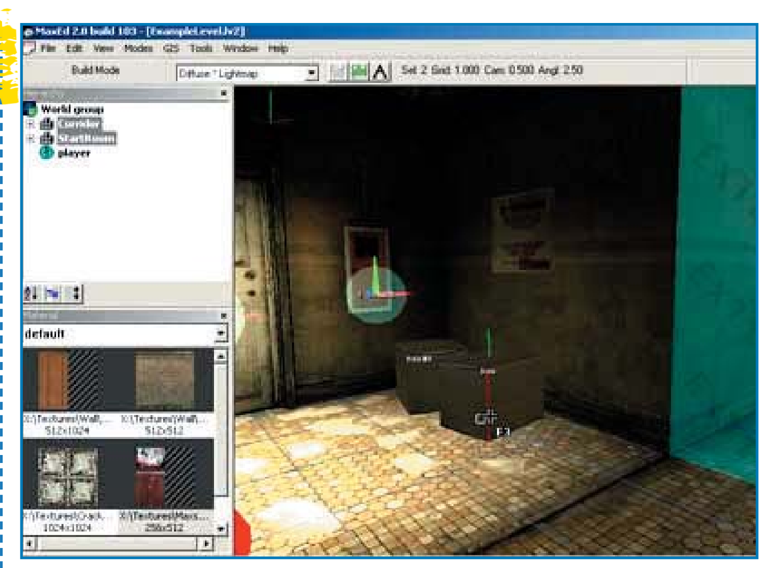
▲ Una flecha señala el personaje cuyo turno corresponde en ese momento. Jugar es como un duelo al estilo del Lejano Oeste.

PASO A PASO

CREA TEXTURAS PARA MAX PAYNE 2

Las superficies de «Max Payne» son de lo más realistas. Sin embargo, la única manera de conseguir que nuestros mapas tengan un acabado completamente personal es creando nosotros mismos sus texturas. ¿Te animas?

La única manera de conseguir que tus mapas tengan un aspecto original es utilizar nuevas texturas. Pero, aunque se pueden encontrar multitud de sets de texturas en Internet –algunos con una calidad increíble–, sólo puedes transmitir un carácter propio a tus escenarios si las diseñas tú mismo. Para ello utilizaremos el programa de retoque fotográfico «The GIMP» que es totalmente gratuito.



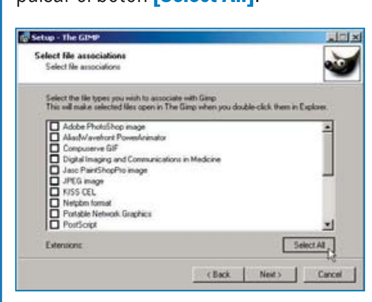
▲ **Para desarrollar un mapa con el editor «MaxEd2» tienes a tu disposición las texturas que emplea el propio juego. Pero puedes importar tus propias texturas y trabajar con ellas.**

PASO 1: DESCARGAR E INSTALAR «THE GIMP»

Aunque en la página oficial del programa: ***www.gimp.org*** permite descargar distintas versiones, nosotros nos vamos a centrar en la versión para Windows: ***http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html***. Para que «The Gimp» funcione correctamente, deberás descargar e instalar dos programas: GTK+2 para Windows y la última versión de «The Gimp».

Antes de poder iniciar la instalación deberás descomprimir los archivos "**.zip**" con tu programa de compresión. Una vez hecho esto, comienza por instalar el «Max Payne Tools», sin modificar ninguna de las opciones que el instalador te da por defecto.

Ahora instala «The Gimp». Si no tienes ningún otro programa de retoque fotográfico, tal vez te resultará práctico el asociar las extensiones más conocidas de documentos de imagen al programa. Para ello, cuando llegues a la ventana **[Select File Associations]** asegúrate de pulsar el botón **[Select All]**.



Deja el resto de las opciones que el instalador te da por defecto, o modifícalas según tus preferencias. En la última ventana, si dejas marcado el recuadro **[Launch The GIMP]** el programa se lanzará permitiéndote configurar los elementos básicos de «The Gimp».

Pulsa sobre el botón **[continue]** en las sucesivas ventanas hasta que llegues a la ventana **[GIMP Performance Tuning]**. En ella, ve al campo **[Tile Cache Size]** y escribe la cantidad de memoria reservada para el programa. Los 128 MB. por defecto funcionan bien con la mayoría de configuraciones, aunque si tienes más de 512 MB de RAM, puedes incrementar esa cantidad hasta 256 MB, mejorando rendimiento del programa.

Al pulsar **[continue]**, el «The Gimp» debería comenzar sin problemas y en tu pantalla debería aparecer una serie de ventanas, cada una de ellas con una función especial. La ventana más importante es **[The GIMP]**, obviamente.

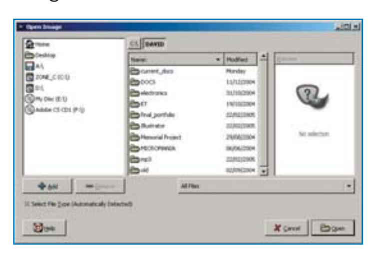
En el caso de que tengas problemas con la instalación, puedes acceder al FAQ que se encuentra en la web: ***http://gimp-win.sourceforge.net/faq.html***



PASO 2: LA IMAGEN BASE

Ahora ya tienes «The Gimp» preparado para ponerte manos a la obra. Para seguir este tutorial puedes utilizar cualquier tipo de imagen de cosecha propia. Puede ser creada por ti mismo –o puedes obtenerla por medio de una cámara digital o un escáner, si dispones de ello–. Consulta la documentación en el incluida en el DVD si tienes más dudas. Nosotros hemos empleado una imagen que simula un muro pintado de rojo.

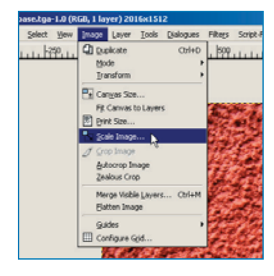
Para abrir la imagen que desees, cierra la ventana **[Tip of the Day]**, y en la ventana **[The GIMP]** ve a **File > Open** o pulsa **[Ctrl + o]**. Aparecerá una nueva ventana desde donde puedes seleccionar la imagen deseada.



A la izquierda de la ventana se muestran las unidades disponibles en tu sistema y en el centro las carpetas. Ve a la dirección e introduce la ruta de acceso adecuada. Abre la imagen, –que en nuestro caso es **muro_base.tga**–. En tu pantalla aparecerá una flamante y vistosa nueva ventana con el muro virgen, dispuesto a ser modificado.

PASO 3: PRIMEROS RETOQUES

El primer paso es establecer el tamaño de la imagen, que debe tener unas dimensiones de **512 x 512 píxeles**. Para hacerlo, ve al menú **[Image]** de la nueva ventana, y pulsa sobre la opción **[Scale Image]**. En la nueva ventana, escribe el valor **512** en el campo **[Height]** (es decir, la altura de la imagen). Por defecto, el propio programa cambiará automáticamente su anchura a un valor proporcional. Pulsa el botón **[Scale]** y si la imagen resultante se ve demasiado pequeña, pulsa la tecla **[1]** de tu teclado para que la imagen se muestre con su tamaño real.

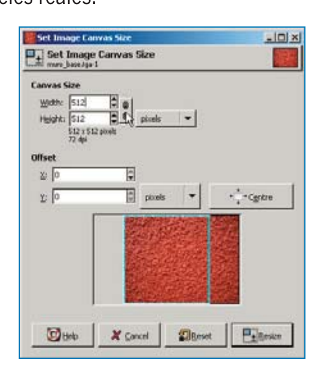


Como nuestro deseo es que la imagen sea de 512 x 512 píxeles, lo que haremos será reducir las dimensiones del canvas. Para ello, vuelve al menú **[Image]** y en este caso clica sobre **[Canvas Size]**. Para conseguir introducir los valores **512** en los campos **[Width]** y **[Height]**, deberás pulsar el pequeño botón con forma de cadena que se encuentra a su lado, tal y como muestra la imagen:



A continuación, pulsa también el botón **[Centre]** y finalmente **[Resize]**. Sin embargo, aunque la parte visible de la imagen es de

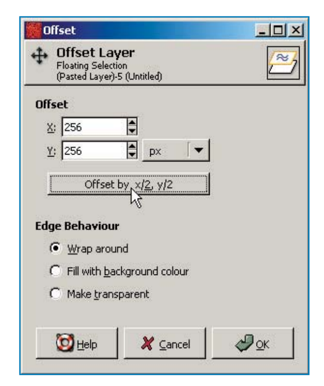
sólo 512 x 512, en realidad las dimensiones originales se mantenen. Para solucionarlo, pulsa **[Ctrl + A]** de modo que quede seleccionada la parte visible de la imagen, **[Ctrl + C]** para copiarla, y **[Ctrl + N]** para crear una nueva imagen. Pulsa **[OK]** y acto seguido pega la imagen del portapapeles con **[Ctrl + V]**: tu nueva imagen tiene ahora 512 x 512 píxeles reales.



PASO 4: CREAR UN PATRÓN

El objetivo de una textura en un mapa, ya sea la de una pared, suelo o techo, es dotar a la superficie de un aspecto realista. Pero la imagen que utilicemos es limitada y no puede cubrir toda una superficie de una vez, ni superficies de distintos tamaños a la misma escala. Por ello, es necesario que se repita en un patrón. Por tanto, debemos crear una textura que se pueda repetir indefinidamente sin que se aprecien los bordes de la misma. Para ello, vamos a usar ahora la herramienta **[Offset]**, que se halla en el menú **Layer > Transform > Offset.**

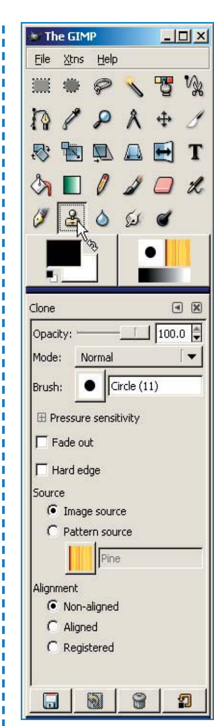
Una vez se halla abierto la nueva ventana, pulsa **[Offset by x/2, y/2]**, con lo que los campos **X** e **Y** mostrarán automáticamente el valor **256**.



Pulsa **[OK]**: Los bordes de la imagen están ahora en el centro, de modo que podemos difuminarlos y así la textura pueda repetirse sin que se aprecie.

Ahora viene la parte divertida; hay varios sistemas para eliminar los bordes. Nosotros emplearemos uno de los más simples: la herramienta **Clone**, que se halla en la ventana «The Gimp».

Una vez pulsado el botón **Clone**, puedes comenzar a modificar la imagen. La



idea de esta herramienta es muy simple: pulsando la tecla **[Ctrl]** y el **[botón izquierdo del ratón]** de manera simultánea, seleccionamos la parte de la imagen desde donde queremos copiar, y pulsando sólo el **[botón izquierdo del ratón]** pegamos la sección copiada. Copia siempre de las secciones donde no están los bordes, y pega sobre los mismos bordes: con unos cuantos movimientos de ratón y casi como por arte de magia, lograremos que los bordes desaparezcan.


Los bordes de las textura no coinciden


Ahora, el patrón de textura está disimulado

PASO 5: EL FORMATO DDS

Como ya sabes, hay muchos formatos a elegir para guardar nuestras imágenes, como los archiconocidos **.bmp** o **.jpg**. Sin embargo, seguramente no habrás oído hablar del formato **.dds**, o **Microsoft DirectDraw Surface,** lanzado por la compañía de Bill Gates como parte de **DirectX**. Y que es el formato usado por varios videojuegos, entre otros el propio «Max Payne 2».

Aunque los programas de retoque fotográfico («The Gimp», Photoshop»...) no pueden guardar o leer ficheros **.dds**, sí que existen numerosas herramientas o plugins que permiten importar o exportar los mismos. En la página ***http://developer.nvidia.com/object/nv_texture_tools.html*** encontrarás todas las herramientas imaginables relacionadas con este formato, desde plugins para «Photoshop» o «The Gimp», hasta utilidades que te permiten visualizar ficheros **.dds** con el propio Explorador de Windows. Una vez te hayas hecho con ellas, podrás transformar tus recién creadas texturas a un formato que el editor de mapas «MaxEd2» pueda reconocer y visualizarlas dentro de los niveles que crees para «Max Payne 2»

PASO 6: CONCLUSIÓN

Aunque la textura creada ya podría aplicarse directamente a cualquier mapa sin mostrar sus bordes, hay aún multitud de efectos y modificaciones que se podrían aplicar para perfeccionar su aspecto final, como normalizar los colores de manera que se eviten patrones repetitivos, o añadir detalles extra.

Sin embargo, lo más importante para conseguir una textura impactante es contar con una buena base original y la mejor manera de obtenerla es hacernos con nuestra cámara fotográfica y lanzarnos a tirar cientos de fotografías frente a paredes, carreteras y similares... Eso sí, ¡tendrás que asumir que vas a parecer un turista muy, muy raro!

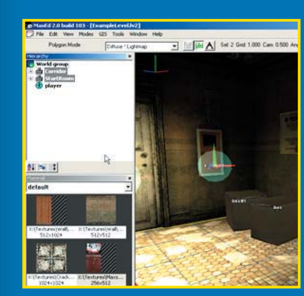
TUTORIAL MAXED2

PARA QUE TENGAS LA OPORTUNIDAD DE INICIARTE en las posibilidades que se esconden tras el potente editor «MaxEd2», a continuación te mostramos cómo instalarlo correctamente, para que puedas navegar y jugar en un pequeño mapa de ejemplo. Por cierto, necesitarás tener el sistema operativo Windows XP o Windows 2000 para poder instalarlo.

PASO 1: INSTALAR MAXED2

Durante la instalación debes asegurarte de mantener los directorios que el propio programa escoge por defecto. Al hacerlo, se instalará el editor en: C:\MaxPayne2Dev\MaxEd2.

PASO 2: COMPROBACIONES PREVIAS

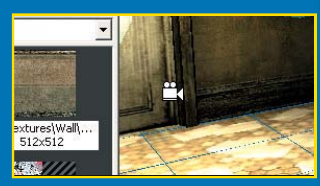


Para asegurarnos de que todo esté en orden, usaremos un nivel de ejemplo que ya viene incluido en el propio SDK. Para ello ve al menu [File] y haz clic en [Open]. Abre el mapa ExampleLevel.lv2 que se encuentra dentro de la carpeta C:\MaxPayne2Dev\Levels

PASO 3: NAVEGACIÓN

Para navegar dentro del espacio donde construiremos nuestro mapa debemos acceder a un modo específico de trabajo llamado Camera Mode, (o Modo Cámara). Para ello, pulsa sobre la [barra espaciadora]. De inmediato el puntero del ratón se transformará en una pequeña cámara.

Manteniendo pulsado el [botón izquierdo del ratón] puedes enfocar la visión en la dirección que desees. Haciendo lo mismo con el [botón derecho] podrás moverte hacia delante o hacia atrás. Finalmente, si mantienes pulsado el [botón del medio] podrás desplazarte lateralmente. Para salir del modo cámara, vuelve a pulsar la [barra espaciadora].



PASO 4: EXPORTAR EL MAPA

El mapa de ejemplo ya contiene todos y cada unos de los elementos necesarios para funcionar: la geometría básica correctamente texturizada, entidades e iluminación...

Para jugar con el mapa, primero debes compilarlo. Ve de nuevo al menu [File] y haz clic en [Export]. Graba sobre el fichero ExampleLevel.LDB, que se encuentra en el directorio C:\MaxPayne2Dev\Game\data\database\levels\work. Al cabo de unos segundos, el mapa estará listo para ser explorado.



PASO 5: PUESTO A PRUEBA

Cuando has instalado el SDK también se ha generado una nueva versión del juego. Además de la ya conocida versión normal, ahora cuentas con una versión "developer" (de desarrollo) donde podrás probar tus creaciones.

Tienes un acceso directo en el escritorio, llamado Max Payne 2 Developer. Entra en el juego y, una vez se haya cargado la pantalla principal, selecciona la opción [Start Example Level] para jugar el mapa.

GRAN CONCURSO ANIVERSARIO

CELEBRA CON NOSOTROS LOS 20 AÑOS DE MICROMANÍA



¡¡Consigue el ordenador PERFECTO PARA JUGAR!!

Para celebrar estos 20 años de juego nada mejor que jugar a lo grande. Pero a lo grande, de verdad. Para participar en el sorteo de este "Mega PC", encuentra a Willy en las páginas de Micromanía. ¡Es muy fácil!

¡¡No te lo pierdas!!

Instrucciones para concursar

- El concurso se desarrolla en los números 122 (marzo), 123 (abril) y 124 (mayo) de Micromanía.
- En cada número Willy estará escondido en tres pantallas diferentes y en tres páginas distintas.
- Localiza a Willy y apunta (puedes hacerlo más abajo) el número de cada una de las tres páginas en que está situada cada una de las tres pantallas en que aparece nuestro personaje.
- NO debes mandar ningún SMS hasta que no tengas las 9 cifras correspondientes a las 9 páginas.
- En el número 124 de Micromanía (mayo) se publicará la clave válida para activar tu SMS, en el que deberás incluir las 9 cifras correspondientes a los números de las 9 páginas, más tus datos.

¿Dónde está WILLY?

Apunta aquí las páginas de los números 122, 123 y 124 de Micromanía en las que está Willy. Cuando tengas las 9 cifras envíalas en un SMS junto con tus datos al número que se publicará en el próximo Micromanía.

MICROMANÍA 122	MICROMANÍA 123	MICROMANÍA 124
Willy está en las páginas:	Willy está en las páginas:	Willy está en las páginas:

CONFIGURACIÓN DEFINITIVA

- CAJA DISEÑO EXCLUSIVO "MONTATUPC.COM" (negro y verde con iluminación)
- PROCESADOR AMD Athlon 64 4000 FX55
- PLACA BASE Asus A8N-SLI Deluxe
- 4 MÓDULOS DE MEMORIA DDR de 1 GB a 400 MHz
- 2 X T. GRAFICA POINT OF VIEW GEFORCE 6800 ULTRA PCI-E con 256 MB GDDR3 en configuración SLI
- 2 X DISCO DURO RAPTOR WESTERN DIGITAL 74 GB 10000 rpm en configuración Raid 0
- 2 X DISCO DURO MAXTOR S-ATA 250 GB
- GRABADORA DVD-DVR Pioneer 109 (color negro)
- LECTOR DVD (color negro)
- DISQUETERA 3,5" (color negro)
- FUENTE ALIMENTACIÓN ANTEC de 500V
- MONITOR LG 19" 1915 TFT (12 ms de respuesta)
- ALTAVOCES LOGITECH Z-5500 5.1 (500W RMS). Display multifunción, con mando a distancia y certificación THX
- KIT DE REFRIGERACIÓN LÍQUIDA. Monitorización y panel de control frontal de temperatura
- CONJUNTO DE ESCRITORIO (teclado y ratón) Logitech diNovo óptico inalámbrico
- WINDOWS XP Professional instalado
- 2 AÑOS DE GARANTIA, testeo exhaustivo incluido
- CONJUNTO DE VOLANTE Y PEDALES Formula Vibration Feedback Wheel



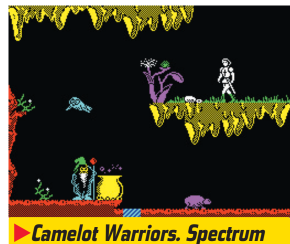
Micromanía
20 años
1985-2005
¡¡VALORADO EN
+ DE 7.000 €!!
Volante Formula Vibration Feedback Wheel
2 Tarjetas gráficas GeForce 6800 Ultra PCI-E
Conjunto Logitech diNovo inalámbrico
Altavoces Logitech Z-5500 5.1 THX
montatupc
Micromanía
Technology
Main Informática
www.t-main.com

1986 La industria del SOFT ESPAÑOL

Hace veinte años, cuando los ordenadores de 8 bits dominaban la Tierra, un buen puñado de compañías españolas copaban las listas de ventas con numerosos juegos. Fue una corta pero intensa Edad de Oro del software nacional.

Los juegos españoles que, hoy en día, podemos instalar en nuestros PCs son escasos aunque, casi todos ellos, de una calidad excepcional. Los estudios de éxito pueden contarse con los dedos de una mano: Pyro Studios, Revistronic, Mercury Steam, Péndulo Studios, Bit Managers, Legend Studios y, bueno, poco más...

Pero en los ochenta existían numerosas compañías españolas capaces de desarrollar hasta tres o cuatro juegos al año. No es que antes hubiese más y mejores programadores, simplemente era más sencillo crear un juego. Un éxito de 8 bits podía terminarse en tres meses con un equipo de tres personas –que generalmente eran miembros de una misma familia o grupo de amigos– y una inversión de 10.000 euros. En cambio, los juegos actuales ocupan a docenas de programadores y artistas durante uno o dos años, con un presupuesto que rara vez baja del millón de euros.


Camelot Warriors. Spectrum

En 1986, **Dinamic** seguía cosechando éxitos con «Camelot Warrior», una difícil videoaventura, y «Phantomas», un plataformas protagonizado por un misterioso enmascarado.


Las Tres Luces de Glaurung

Pero Dinamic ya no estaba sola: **Erbe** lanzó «Las Tres Luces de Glaurung», un arcade medieval creado por los mismos autores que, al año siguiente, fundarían **Topo Soft**. Si eres un fan de *Tolkien* habrás deducido que estaba inspirado en su obra –Glaurung es un dragón de "El Silmarillion". En el juego debías recorrer una mazmorra esquivando trasgos para, al final, enfrentarte a la maléfica bestia "escupefuego".

Otra compañía española que se estrenó este mismo año fue **Made in Spain** con su espectacular «Sir Fred», una memorable aventura en la que un caballero tenía que rescatar a su princesa. Sorprendió por sus simpáticos gráficos –el caballero era barrigón y narigudo, así que dudamos que pudiese ligarse a una princesa– y la gran cantidad de movimientos de los personajes. ▶▶

¿Sabías que...

...Trip Hawkins, fundador de EA, se encargó de diseñar el primer juego del sello EA Sports, «One on One», y convencer al mítico jugador de la NBA, Larry Bird, para que prestase su imagen al juego?



El software que triunfaba en USA

ZORK Y MIGHT & MAGIC

Como los ordenadores norteamericanos eran distintos a los europeos, en los ochenta nos perdimos muchos juegos que marcaron una época.

LA SAGA DE «ZORK»

1980-1997 · Infocom · Apple II, TRS-80, PC

EN LOS ALBORES DE LA INFORMÁTICA sus primeros usuarios solían ser sesudos científicos o genios de las matemáticas que buscaban juegos inteligentes. La saga de «Zork» era una colección de aventuras conversacionales con una trama digna de la mejor novela de fantasía. Para jugar debías teclear las órdenes, pero el mito de dichos juegos es que el ordenador era capaz de detectar tu estado de humor y ofrecer respuestas inteligentes. ¿Realidad o leyenda? ■



Saga «Zork»



«Might & Magic» (Apple II)

MIGHT & MAGIC

1986 · New World Computing · Apple II

DESARROLLADO POR JON VAN CANEGHEM, este juego de rol tomaba lo mejor de los éxitos de la época, «Wizardry» y el primer «Ultima», y aportaba numerosas novedades, como la posibilidad de explorar escenarios interiores y exteriores. Se convirtió en un título de culto y puso de moda el rol en primera persona. Se ha convertido a todos los ordenadores y consolas y la saga aún continúa viva. Ubi Soft está preparando nuevos capítulos de la serie. ■



El ordenador Amstrad CPC 464 tuvo casi una docena de nombres diferentes, según el país en donde fuera comercializado: Arnold, Awa, Schneider, Isp, Solavox y muchos otros...

Las teclas de goma del Spectrum que más se desgastaban eran las de la letra "P" y "Symbol Shift". Juntas, eran la combinación que activaba la orden Load con la que podíamos cargar los juegos.



«Way of the Tiger» de Gremlin, un simulador de artes marciales, se convirtió en el primer juego de 8 bits que incorporaba el novedoso doble "scroll" en los combates.



La conversión de «Marble Madness», en donde debías dirigir una bola por un laberinto de rampas, fue uno de los primeros éxitos que logró el Atari ST en España.

Más allá de los juegos

EL HARDWARE DE 8 BITS

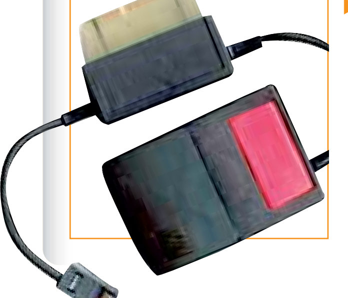
Sólo para sibaritas...

Los ordenadores de 8 bits se utilizaban casi exclusivamente para jugar. Los programas educativos o profesionales eran muy escasos, así que los periféricos, a excepción del clásico joystick, apenas se vendían.



UNA DE LAS ACTIVIDADES FAVORITAS de los aficionados a videojuegos de los ochenta era teclear enormes listados de órdenes en BASIC y obtener juegos amateurs, pequeñas utilidades, trucos para los juegos, etc. Bueno, no había otro remedio. Estos programas se guardaban en cintas de casete, pero antes debían corregirse, así que la práctica más habitual consistía en imprimirlos y revisarlos. Por eso las impresoras, como la popular ZX Printer, tuvieron un relativo éxito. También existían ratones, como el StarMouse usado por los diseñadores de juegos.





EL SOFTWARE PROFESIONAL constaba de, apenas, un puñado de títulos. Había algunos programas de diseño gráfico, como «The Artist» o «Art Studio» y procesadores de textos del estilo de «Tasword 128». Eran caros y lentos, por culpa de la limitada memoria de las máquinas, pero si entregabas un trabajo impreso... ¡te quedabas con el profesor!

PERSONAJES LEGENDARIOS

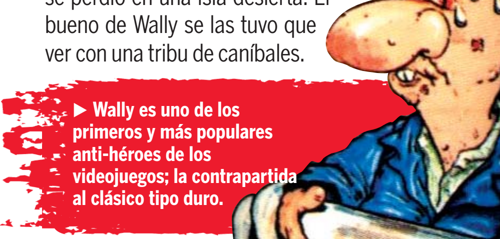
WALLY WEEK

El éxito de un tipo corriente

Cuando la compañía británica Mikro-Gen lanzó el juego «Automanía» (1984), no esperaba que su protagonista principal se convirtiese en una estrella. Por eso no pusieron demasiado esmero en su diseño.

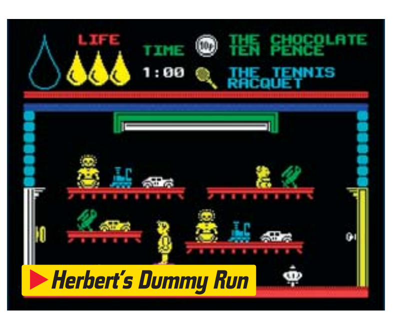
«AUTOMANÍA» FUE UN ÉXITO, así que el bueno de Wally, barrigón y algo vaguete, tuvo una segunda oportunidad, en el juego que lo consagró: «Pyjamarama». Tenía que encontrar las piezas de un reloj para despertar de una pesadilla. Pero su aventura más popular fue «Everyone's a Wally!»: aquí estaba acompañado de otros cuatro personajes y juntos debían completar la jornada laboral: arreglar una fuente, alumbrar el pueblo, etc.

TANTO TRABAJO NO PODÍA SER BUENO para la salud, así que «Herbert's Dummy Run» cedió el protagonismo a su hijo, que se hinchó a armar trastadas en unos grandes almacenes. Por último, en «Three Weeks in Paradise» (1986), toda la familia se perdió en una isla desierta. El bueno de Wally se las tuvo que ver con una tribu de caníbales.


Wally es uno de los primeros y más populares anti-héroes de los videojuegos; la contrapartida al clásico tipo duro.



Everyone's a Wally



Herbert's Dummy Run

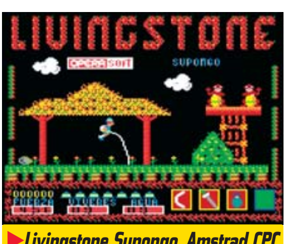


Three Weeeks in Paradise

¿Sabías que...

...la empresa española Inves comercializó un ordenador compatible Spectrum llamado "Inves Spectrum +", con mejoras gráficas y el sistema operativo traducido al castellano?

►► Unos meses después también se presentó **Ópera Soft** con un divertido arcade de mafiosos, «Cosa Nostra», y el genial «Livingstone Supongo», en el que



▶ Livingstone Supongo. Amstrad CPC

un explorador debía abrirse paso en plena jungla usando estrafalarios objetos como una pértiga, un boomerang... ¡e incluso granadas! El juego fue un tremendo éxito y sirvió de despegue para la compañía. En el Reino Unido llegó a alcanzar los primeros puestos en las listas de popularidad al comercializarse bajo un sello de software a bajo precio.

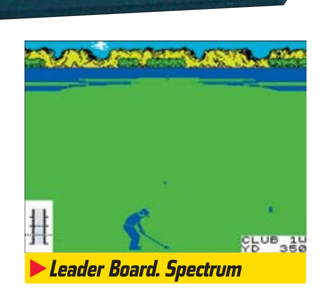
ÉXITOS MUNDIALES

A nivel europeo la compañía **Ocean** era la líder indiscutible del sector, con videoaventuras de perspectiva isométrica como «Batman», del inolvidable programador *Jon Ritman*, y las conversiones de las películas "Cobra" y "Rambo", protagonizadas por Silvester Stallone. Otros éxitos del año fueron «Uridium», de **Hewson**, un rapidísimo arcade de naves; «Movie», una videoaventura de gángsters, y «Leader Board», de **U.S. Gold**, un simulador de golf. Fue uno de los primeros juegos deportivos de 8 bits que incorporaba gráficos en 3D generados en tiempo real.



▶ Uridium. Plataformas de 8 bits

En este año *Clive Sinclair* vende su compañía, **Sinclair,** a *Alan Sugar*, dueño de **Amstrad** que, por



▶ Leader Board. Spectrum

suerte, no se limita a cerrarla para potenciar su gama **CPC** sino que pone en el mercado nuevos modelos de **Spectrum** alargando la vida de esta máquina hasta la siguiente década.

LA FIEBRE RECREATIVA

En los ochenta las máquinas recreativas estaban a años luz por delante de los ordenadores, así que las compañías se disputaban las más exitosas. Las conversiones pegaban un bajón gráfico enorme pero eran divertidas y se vendían muy bien. En 1986 triunfaron dos arcades bélicos, «Green Beret» y «Commando», el adictivo «Bomb Jack», en donde una especie de "superratón" tenía que recoger las bombas esparcidas por la pantalla, y el clásico arcade de terror «Ghost'n Goblins». **Elite**, compañía conversora de estos tres últimos títulos, disfrutó durante este año de un éxito que no volvería a conseguir en años venideros.



▶ Bomb Jack. Recreativa

Mientras, el **Atari 520 ST** y los primeros **PC** comenzaban a llegar a las tiendas, aunque su despegue aún tardaría meses dado que los juegos llegaban con retraso a España y, como rara vez estaban traducidos, tenían difícil hacerse populares. Era el precio que las nuevas máquinas tenían que pagar antes de ganarse el favor de los aficionados. ■**J.A.P.**

El Retro-TOP

HÉROES PARA EL RECUERDO

➲ 1986 ➲ LOS MEJORES JUEGOS DE 8 BITS

Cuesta creer que basándose en una plataforma de sólo 48 KB haya juegos que den para tanto. Pero cuando la tecnología es limitada el ingenio se agudiza. A medida que pasan los años los juegos de 8 bits no sólo no se estancan, sino que alcanzan nuevos hitos. Este es el caso de «Sir Fred», que incluía la inercia y la gravedad en los movimientos del personaje, que podía batirse en duelos, nadar, escalar o tirar piedras, entre otras muchas cosas, resultando un juego tremendamente divertido. «Elite» permitía visitar cientos de planetas en donde comerciar y comportarte como un pirata o un contrabandista, para ganarte la vida. ¡Podías jugar como te diese la gana! ¿Quién da más por menos?



▲ **ELITE.** Aunque llegó con retraso causó furor por su libertad de juego y sus 3D.

Antes... y ahora

COMMANDO vs BROTHERS IN ARMS

➲ ELITE ➲ 1984 ➲ 8 BITS Y RECREATIVA

Este genial arcade de Capcom nos ponía en la piel de un "cachas" que, sin técnicas de infiltración ni otras zarandajas, se colaba él solito en territorio enemigo y se ventilaba a ejércitos enteros –tanques y camiones incluidos– con la sola ayuda de su metralleta y algunas granadas. La película la protagonizó Schwarzenegger.



» **¿QUÉ LE FALTABA?**
Realismo, más armas, mejores gráficos y vehículos para pilotar. ¡Pero no podías despegarte del joystick!

➲ UBI SOFT ➲ 2005 ➲ PC, XBOX, PS2



Está bieeeen, lo reconocemos: es imposible que un solo soldado, por muy "Terminator" que sea, se lance a pecho descubierto hacia las trincheras enemigas y se cargue, sin apoyo de la artillería, ni nada, a quinientos mercenarios que le están esperando. Ahora lo que se lleva es el trabajo en equipo, el realismo desmesurado y la tensión que provoca el saber que una bala mata... Y bueno, los gráficos también son un "pelín" mejor que en «Commando»... ¡Antes no podías ver el modelo del fusil en la culata!

» **¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?**
A veces, eso de ver venir las balas para esquivarlas y no tener que preocuparte de la munición.

Hechos para recordar...

TOREROS Y BARBIES

VEINTE AÑOS PARECE MUCHO TIEMPO, pero ya entonces los programadores y las productoras eran unos "espabilaos". Hacían las mismas cosas que ahora y tenían básicamente los mismos problemas sólo que a menor escala. ¿O es que creías que lo de meterse con los videojuegos por tratar temas polémicos, o el uso de licencias famosas es un invento de ahora? Compruébalo por ti mismo...



▲ **OLÉ TORO, el juego de Dinamic en el que encarnabas a un torero, causó polémica en Inglaterra, en donde llegó a recibir puntuaciones por debajo de cero debido a su temática taurina.**



La tecnología de 8 bits ya se exprimía al máximo



▲ **SIR FRED.** Tenías que rescatar a una princesa pero era tan divertido que casi no querías encontrarla nunca...

▲ **BATMAN.** El genial Jon Ritman volvió a sorprender con una videoaventura con cientos de niveles y trampas.



▲ **GHOST & GOBLINS.** Las recreativas triunfaban en los ochenta y ésta es una de las más recordadas y... terroríficas.

Las máquinas

LOS PRIMEROS 16 BITS

El Spectrum y sus rivales estaban en pleno apogeo, pero la aparición de los primeros ordenadores "profesionales" auguraban un salto evolutivo... al PC.



▶ **ZX Spectrum +2**

◀ **EL HERMANO MAYOR**
Fue el primer ordenador Spectrum fabricado por Amstrad. Integraba teclado profesional, 128 KB de memoria, sonido polifónico y casete.

- CPU: Zilog Z80A a 3.5 MHz 8 bits
- RAM: 128 KB
- Res: 256x192 8 col.
- Soporte: Casete



▶ **Atari 520 ST**

▶ **GRÁFICOS DE LUJO**
Con sus gráficos de 16 colores y una resolución máxima de 640x200, sus primeros juegos dejaban con la boca abierta. Pero enseguida fue superado por el Commodore Amiga.

- CPU: Motorola MC68000 8 MHz 16 bits
- RAM: 512 KB
- Res: 320x200 16 col.
- Soporte: Disco 3 1/2 pulgadas 360 KB

▶ **Amstrad CPC 6128**

◀ **EL ÚLTIMO DE UNA GENERACIÓN**
Mejoraba al CPC 464 original incluyendo una unidad de disco y más memoria, sin olvidar el monitor incorporado. No fue muy popular en España, porque las máquinas de 16 bits ya pegaban fuerte.

- CPU: Zilog Z80A a 4 MHz
- RAM: 128 KB
- Res: 320x200 4 col.
- Soporte: Disco 3 pulgadas 360 KB



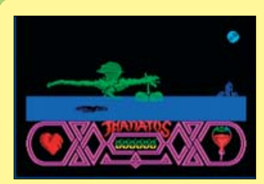


▶ **PC Amstrad 1512**

▶ **EL PRIMERO DE LA CLASE**
Fue el primer PC que se hizo popular, ya que costaba un poco menos que los modelos profesionales: alrededor de las 100.000 pesetas.

- CPU: Intel 8086 8 MHz 16 bits
- RAM: 512 KB
- Res: 320x200 4 col.
- Soporte: Disco 5 y 1/4 pulgadas 360 KB

▲ **DIABOLIC** fue otra compañía española que se estrenó en 1986 con «Nuclear Bowls», iniciando una andadura que no tuvo demasiado éxito. La competencia, ya entonces, era muy fuerte.



▲ **LAS MÁQUINAS DE 8 BITS** no podían mover con fluidez grandes "sprites" pero «Thanatos» de Durell sorprendió a todos al permitir controlar a un dragón que ocupaba media pantalla.



▲ **SERMA, ZIGURAT, ZAFIRO O ERBE** eran las distribuidoras que nos traían los juegos en los ochenta. Hoy todas han desaparecido, salvo Proein, que aún se mantiene en nuestros días.



▲ **EPYX** era conocida en Europa por sus juegos deportivos, como «Summer Games», pero fue la primera en hacer juegos basados en líneas de juguetes: "Barbie", "Hot Wheels" y "GI Joe".

CLAVES DEL AÑO 1986



» ***A principios de año*** se reconoce el derecho a la propiedad intelectual de los programas en el B.O.E., con lo que la piratería informática se convierte en un delito. Ya entonces se requisaron 11.000 juegos piratas en el rastro madrileño.



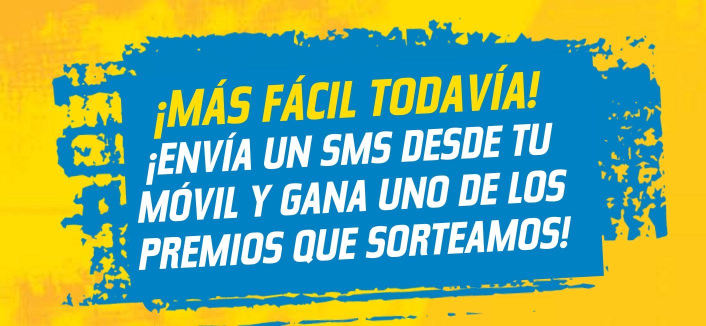
» ***Mastertronic*** puso de moda las series "budget" (bajo precio) al lanzar viejos éxitos un 60% más baratos, e incluso juegos nuevos de calidad como «Finders Keepers» y «Spellbound».



» ***Como pasa ahora,*** la compañía Palace era famosa por los retrasos de sus juegos, pero su «Cauldron II» –manejábamos a una calabaza de Halloween– y «La Armadura Sagrada de Antiriad» obtuvieron las mejores puntuaciones en 1986.

Second Sight

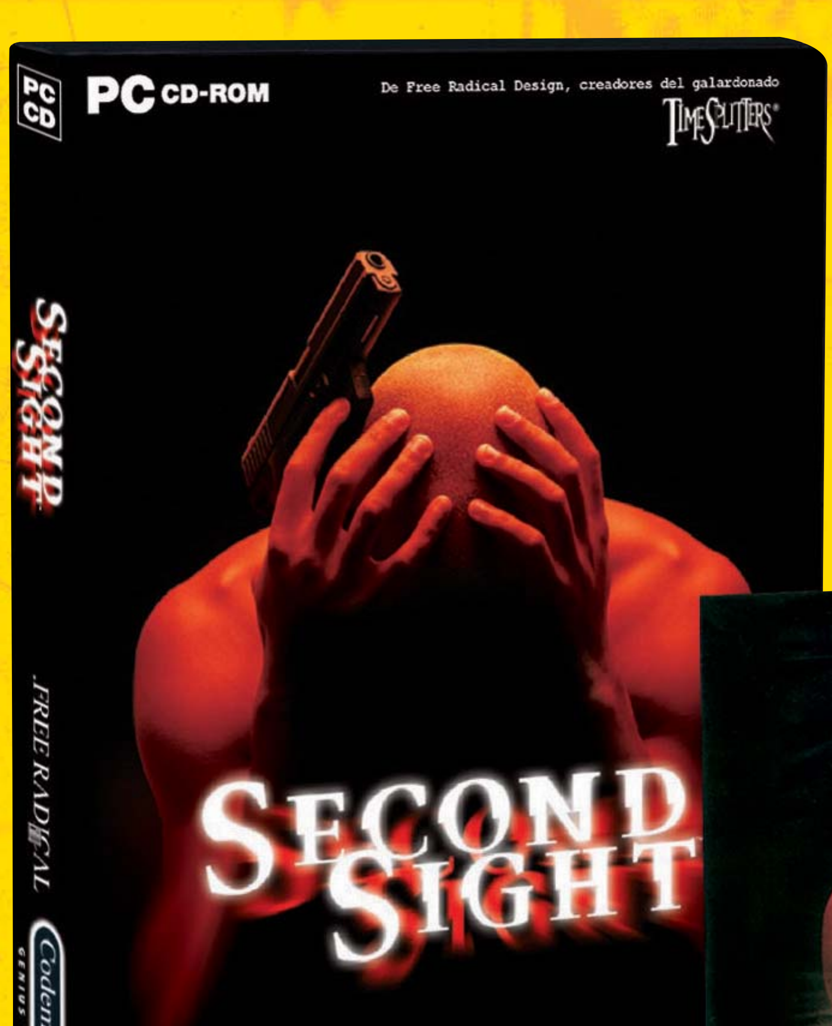
¡Usa tus poderes y consigue tu premio!



¡¡Sorteamos!!

15 packs compuestos por:

- Juego original SECOND SIGHT
- + DVD Making Of





BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Abril 2005

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

SMS

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: SECONDMM seguido de un espacio y tus datos personales







¡¡Ahórrate 100€ en los juegos del momento!!



OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA

Seguimos celebrando contigo el 20 aniversario de Micromanía y qué mejor forma de hacerlo que disfrutando de las mejores novedades del momento a un precio inigualable. Aprovéchate de esta oferta especial de descuento y consigue, sólo con Micromanía y CentroMAIL, ahorrar un montón de euros. ¡No te lo pierdas!

WORLD OF WARCRAFT

DESCUENTO DE **5€** en la compra de este juego

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~44,95 €~~ — PVP FINAL CON TALÓN 39,95 €

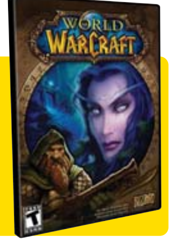
S.W. CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

DESCUENTO DE **5€** en la compra de este juego

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~49,95 €~~ — PVP FINAL CON TALÓN 44,95 €












HALF-LIFE 2 EDICIÓN COLECCIONISTA

DESCUENTO DE **5€** en la compra de este juego

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~74,95 €~~ — PVP FINAL CON TALÓN 69,95 €

ACT OF WAR

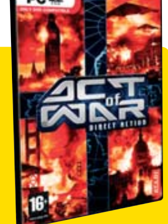
DESCUENTO DE **5€** en la compra de este juego

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~49,95 €~~ — PVP FINAL CON TALÓN 44,95 €












DOOM 3

DESCUENTO DE **5€** en la compra de este juego

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~39,95 €~~ — PVP FINAL CON TALÓN 34,95 €

CITY OF HEROES DELUXE

DESCUENTO DE **5€** en la compra de este juego

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~39,95 €~~ — PVP FINAL CON TALÓN 34,95 €



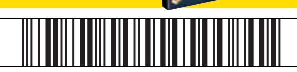












SID MEIER'S PIRATES

DESCUENTO DE **5€** en la compra de este juego

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

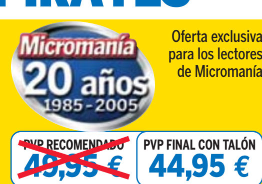
PVP RECOMENDADO ~~49,95 €~~ — PVP FINAL CON TALÓN 44,95 €

GUILD WARS EDICIÓN COLECCIONISTA

DESCUENTO DE **5€** en la compra de este juego

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~69,95 €~~ — PVP FINAL CON TALÓN 64,95 €















¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

IMPERIAL GLORY






DESCUENTO DE 5€ en la compra de este juego

Micromanía 20 años 1985-2005

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~44,95 €~~ PVP FINAL CON TALÓN 39,95 €






Micromanía GAME Centro MAIL www.centromail.es

SPLINTER CELL CHAOS THEORY






DESCUENTO DE 5€ en la compra de este juego

Micromanía 20 años 1985-2005

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~44,95 €~~ PVP FINAL CON TALÓN 39,95 €






Micromanía GAME Centro MAIL www.centromail.es

BROTHERS IN ARMS





DESCUENTO DE 5€ en la compra de este juego

Micromanía 20 años 1985-2005

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~44,95 €~~ PVP FINAL CON TALÓN 39,95 €






Micromanía GAME Centro MAIL www.centromail.es

SW REPUBLIC COMMANDO






DESCUENTO DE 5€ en la compra de este juego

Micromanía 20 años 1985-2005

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~49,95 €~~ PVP FINAL CON TALÓN 44,95 €






Micromanía GAME Centro MAIL www.centromail.es

EVERQUEST II




DESCUENTO DE 5€ en la compra de este juego

Micromanía 20 años 1985-2005

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

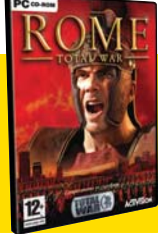
PVP RECOMENDADO ~~44,95 €~~ PVP FINAL CON TALÓN 39,95 €





Micromanía GAME Centro MAIL www.centromail.es

ROME TOTAL WAR

DESCUENTO DE 5€ en la compra de este juego

Micromanía 20 años 1985-2005

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~49,95 €~~ PVP FINAL CON TALÓN 44,95 €






Micromanía GAME Centro MAIL www.centromail.es

THE MATRIX ONLINE




DESCUENTO DE 5€ en la compra de este juego

Micromanía 20 años 1985-2005

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

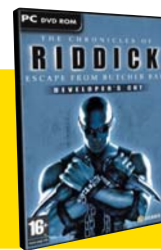
PVP RECOMENDADO ~~49,95 €~~ PVP FINAL CON TALÓN 44,95 €






Micromanía GAME Centro MAIL www.centromail.es

THE CHRONICLES OF RIDDICK

DESCUENTO DE 5€ en la compra de este juego

Micromanía 20 años 1985-2005

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~49,95 €~~ PVP FINAL CON TALÓN 44,95 €

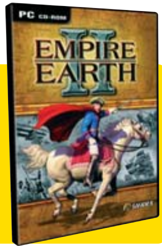




Micromanía GAME Centro MAIL www.centromail.es

EMPIRE EARTH II





DESCUENTO DE 5€ en la compra de este juego

Micromanía 20 años 1985-2005

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~49,95 €~~ PVP FINAL CON TALÓN 44,95 €







Micromanía GAME Centro MAIL www.centromail.es

COSSACKS II






DESCUENTO DE 5€ en la compra de este juego

Micromanía 20 años 1985-2005

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~39,95 €~~ PVP FINAL CON TALÓN 34,95 €





Micromanía GAME Centro MAIL www.centromail.es

GTR FIA GT RACING






DESCUENTO DE 5€ en la compra de este juego

Micromanía 20 años 1985-2005

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~49,95 €~~ PVP FINAL CON TALÓN 44,95 €



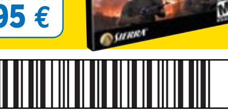





Micromanía GAME Centro MAIL www.centromail.es

S.W.A.T. URBAN JUSTICE





DESCUENTO DE 5€ en la compra de este juego

Micromanía 20 años 1985-2005

Oferta exclusiva para los lectores de Micromanía

PVP RECOMENDADO ~~49,95 €~~ PVP FINAL CON TALÓN 44,95 €






Micromanía GAME Centro MAIL www.centromail.es

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

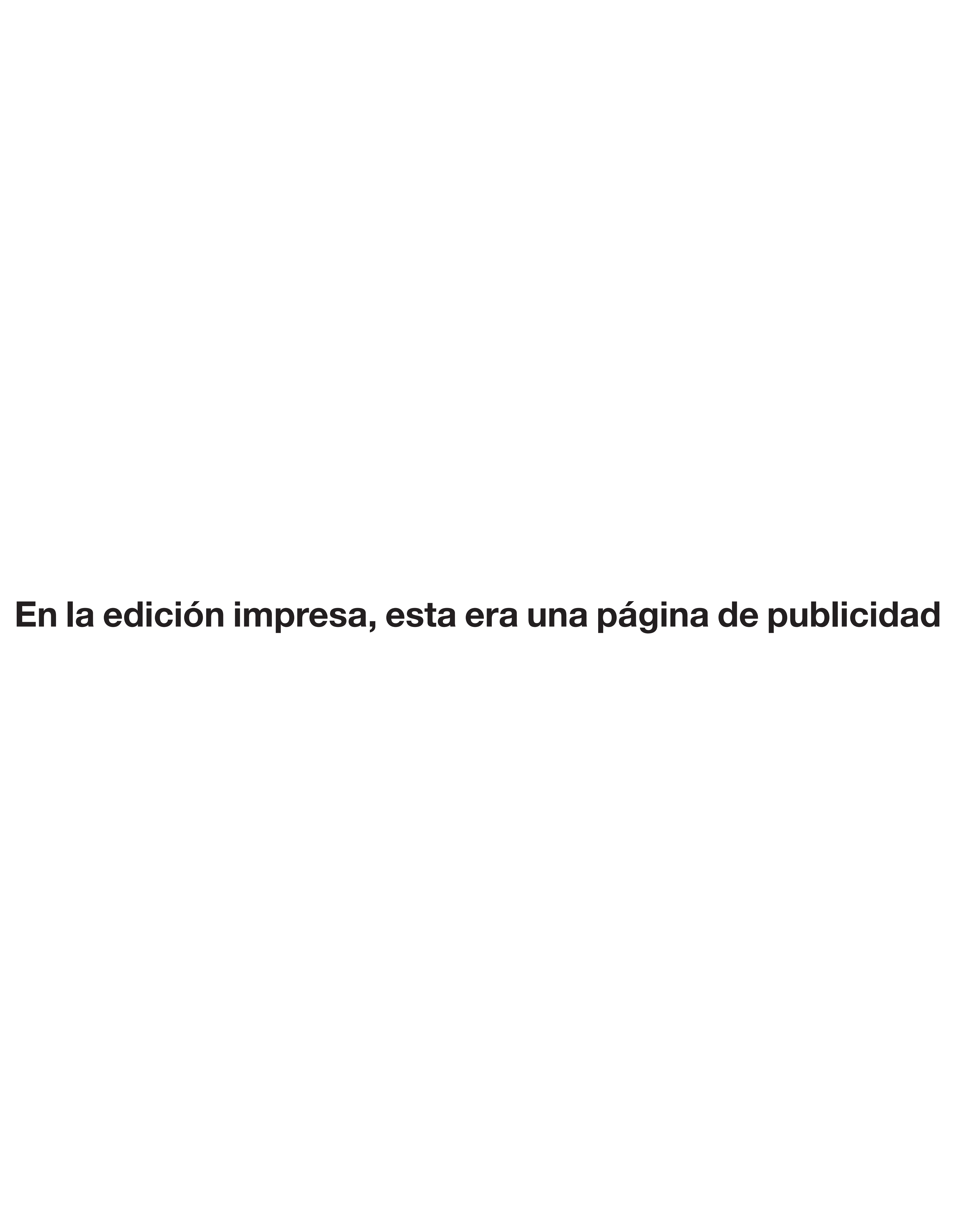
Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre los productos.

Oferta válida del 1 de Abril al 1 de Junio de 2005.
Oferta no acumulable a otras promociones y/o descuentos de CentroMAIL.
Consulte al personal de CentroMAIL la disponibilidad de los productos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

TrackIR 3 Pro Vector Expansion

¡Esto sí que es todo un invento!

DISPOSITIVO DE CONTROL **147 €**
Más información: Natural Point ***http://www.trackir.se***

Se trata de un **dispositivo de control** revolucionario que permite usar el movimiento de nuestra cabeza para emular el puntero del ratón y girar la cámara virtual de las cabinas en simuladores de vuelo, o la cámara libre del "cockpit" en juegos de velocidad. Funciona con una **cámara de infrarrojos** que se pone sobre el monitor y **registra los giros de la cabeza al reflejarse los infrarrojos que emite en los reflectores situados en una gorra incluida.**

Lo hemos probado a fondo con «GTR FIA Racing Game», un título con soporte nativo de TrackIR, y el resultado es espectacular: basta un ligero giro de la cabeza —mínimo, para no apartar la vista del monitor— y la cámara de la perspectiva subjetiva gira al mismo tiempo, consiguiendo un efecto de **inmersión total.**

Otra interesante posibilidad es usar el **modo de emulación de ratón**, pudiendo mover la vista con el movimiento de la cabeza en cualquier juego de acción 3D. En juegos como «Far Cry» o «Doom 3» funciona bien, aunque cuidando mucho la configuración del dispositivo, ajustando bien la colocación de la cámara, la velocidad de emulación del puntero y la sensibilidad para que todo no empiece a girar sin control. En los juegos de acción en primera persona cuesta acostumbrarse a usarlo pero, **con práctica, la experiencia de inmersión es indescriptible.**

Por el momento, sólo puede adquirirse por **compra online** en la página del producto.



▲ Un nuevo dispositivo de control que nos permite mover la cámara con ligeros movimientos de cabeza.

LAS CLAVES
- Emulación del puntero del ratón para controlar la vista subjetiva en los juegos de acción 3D.
- Buen funcionamiento en juegos de velocidad y simuladores de vuelo.
- Instalación sencilla y conexión USB.
- Soporte nativo en numerosos títulos.

INTERÉS: 6/6

Trust 6300P

Elegancia en Fa Mayor

ALTAVOCES MULTICANAL DE GAMA MEDIA **60 €**
Más información: Trust **Tel: 91-375 45 97** ***www.trust.com***

Un conjunto de altavoces 5.1 que aúna estética con calidad de sonido. Sus altavoces satélite, de dos vías, cuentan con un **filtro integrado** que ofrece mayor precisión y naturalidad tanto con la música como con los efectos de sonido. Por su parte, el **subwoofer de madera** tiene la potencia necesaria para hacernos vibrar con las explosiones. Cuenta con el cableado preciso para conectarlo a la tarjeta de sonido.



El acabado en material metálico plateado le proporciona un toque de distinción. ▶

LAS CLAVES
- Diseño estilizado y estética cuidada.
- Conexiones de gran calidad.
- Altavoces de dos vías y subwoofer de madera.

INTERÉS: 3/6

Saitek R80

Todo el control en tus manos

VOLANTE DE GAMA BÁSICA **Precio: 40 €**
Más información: Saitek ***www.saitek.com***

Si no tienes mucho espacio bajo la mesa del ordenador o simplemente te resulta incómodo colocar una base con pedales de acelerador y freno, seguro que te encantará este modelo de Saitek. Y es que dispone de **dos levas detrás del volante** con suficiente rango de movimiento analógico como para acelerar y frenar con **la misma precisión que los auténticos pedales** pero con mucha más comodidad. Se conecta vía USB.

▶ Un volante muy compacto, ideal para los que no tienen mucho espacio.

LAS CLAVES
- Eficaz sistema de anclaje.
- Dos palancas analógicas para acelerar y frenar.
- Muy cómodo.
- Resistente y fiable.

INTERÉS: 3/6

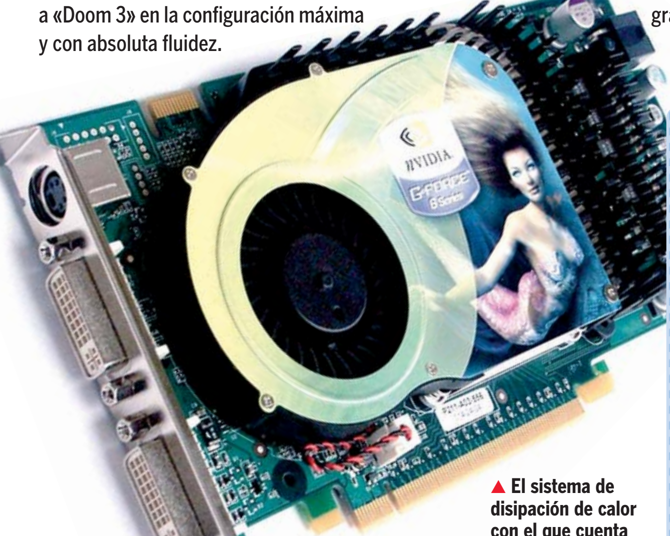
Point of View GeForce 6800 256 MB PCI E

Vértigo en 3D

TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA **Precio: 600 €**
Más información: Main Technologie ***www.pointofview-online.com***

La empresa holandesa Point of View entra en el mercado de integradores de nVidia de nuestro país con modelos tan potentes como esta **tarjeta gráfica PCI Express** con **procesador GeForce 6800 Ultra**. Este gigante de la aceleración 3D tiene un **núcleo de 256 bit funcionando a 500 MHz y con 16 canales de renderizado**. Estas cifras de vértigo le dan una altísima potencia con la que, por ejemplo, podrás jugar a «Doom 3» en la configuración máxima y con absoluta fluidez.

Además, tiene **256 MB de memoria gráfica funcionando a 1100 MHz** y genera unos **efectos de iluminación ultrarealistas** gracias al soporte de "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c. En definitiva, con este modelo podrás despreocuparte de la configuración gráfica, y ponerlo todo a tope. Y aunque tiene un **largo futuro de uso óptimo**, piensa que aunque se quedará corta, siempre podrías adquirir otra tarjeta gráfica idéntica y duplicar su rendimiento usando el modo SLI... ■



▲ El sistema de disipación de calor con el que cuenta es muy silencioso.

LAS CLAVES
- Procesador gráfico GeForce 6800 Ultra
- Rendimiento y potencia para jugar al máximo de detalle gráfico.
- Memoria gráfica GDDR3 de 256 MB.
- Soporte por hardware de DirectX9.0c.
- Interfaz PCI Express.
- Gran calidad general.

INTERÉS



▲ Saltan a la vista las reminiscencias "alien" de la caja.

Kibutz KGold27 Vento

Grande y tremendamente poderoso

PC DE REFERENCIA **1990 €**
Más información: Kibutz ***www.kibutz.com***

Kibutz presenta un impresionante equipo que hace gala de un diseño tan poderoso como lo son las prestaciones que nos ofrece. Y es que dentro de la colosal caja ASUS VENTO 3600 que puedes ver en la imagen de arriba encontramos un sistema de 64 bits a la última con un **Athlon 64 3500+** sobre placa base nForce4 de ASUS, **1 GB de memoria Kingston y sonido 7.1 con el chip de audio Realtek ALC850**.

Claro que lo más impresionante para los jugones son sus **dos tarjetas gráficas nVidia GeForce 6800 GT operando en modo SLI** para dejar de una pieza a cualquiera que contemple «Far Cry» a 1600x1200 de resolución y con el motor de sombreado "Shader Model 3.0". ■

LAS CLAVES
- Configuración gráfica de vanguardia.
- Dos aceleradoras GeForce 6800 en modo SLI.
- Integración ISO9002.
- Sonido 7.1

INTERÉS



Teclados Greybuster

Siente los colores de tu equipo

TECLADO MULTIMEDIA **Precio: 39,90 €**
Más información: Herederos de Nostromo ***www.hnostromo.com***

A ti, que siempre presumes de ser el hincha número uno de tu equipo no puede faltarte un teclado que lo deja bien clarito al estar **decorado con los emblemas de tu club.** Como teclado en sí hablamos de un **multimedia con 13 teclas de funciones especiales** como acceso a Internet, control de audio, etc, y que se conecta al puerto PS/2 del teclado. Por ahora, sólo hay **modelos del Real Madrid y del Barcelona,** pero probablemente en el futuro salgan otros modelos del resto de clubes. ■



▲ ¡Dan ganas de llevárselo "puesto" al estadio...!

LAS CLAVES
- Impresión fotográfica de alta calidad.
- 13 teclas de función multimedia.
- Diseño compacto.
- Conexión al puerto PS/2 del teclado.

INTERÉS

SteelPad The Aimbot

Una pareja muy bien avenida

RATÓN Y ALFOMBRILLA DE ALTA PRECISIÓN **Precio: 73,95 €**
Más información: Steelpad ***www.steelpad.com.es***

En los juegos de acción en primera persona la **rapidez, precisión y estabilidad del ratón** son nuestras mejores armas. Y para conseguirlas nada mejor que este genial conjunto compuesto por un magnífico ratón óptico Microsoft Intellimouse Explorer 4.0 con una resolución de 800 ppp para asegurar una precisión total y su complemento ideal, una alfombrilla SteelPad 4S con **superficie bañada en aleación de acero** para maximizar el funcionamiento del sensor óptico y mejorar notablemente el deslizamiento. ■



▲ Una combinación perfecta entre el ratón y la alfombrilla por la que corre.

LAS CLAVES
- Pack diseñado para uso en juegos de acción 3D.
- Ratón óptico de última generación.
- Alfombrilla bañada en aleación de acero.

INTERÉS

Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Placas base

ABIT Fatal1ty AN8 • Para gurús del hardware

200 € Más información: Abit www.abit.com

Creada para los fanáticos de apurar al máximo las prestaciones, esta placa base con chipset nVidia nForce4 Ultra y socket 939 lleva al Athlon 64/64FX en volandas gracias a su tecnología HyperTransport con bus de sistema a 2 GHz. Dispone de ventilador de cobre sobre el chipset, disipadores para los módulos de memoria y sistema de refrigeración Dual OTES. Integra chip de sonido 5.1 con tecnología AudioMax.



Procesador

AMD Athlon 64 3500+ Winchester • Imbatible en 3D

290 € Más información: AMD www.amd.com

Ya está disponible la tercera generación de Athlon 64, con el núcleo "Winchester", fabricado en proceso de 90 nanómetros. Tiene una caché L2 de 512K y un bus a 1 GHz. La versión de 64 bits de WindowsXP está a punto de publicarse y ya está disponible la versión para Athlon64 de «Far Cry», mientras que otros títulos también han anunciado versiones que usarán los 64 bits. Un procesador que marca un salto tecnológico real y no sólo más velocidad.

Tarjeta Gráfica

MSI NX6800 • Una explosión visual

369 € Más información: MSI http://www.pointofview.com

Con su procesador gráfico GeForce 6800, 256 MB de memoria gráfica y arquitectura PCI Express esta aceleradora 3D pondrá a tope cualquier juego del momento, con filtrados y antidentados que mejoran la definición del entorno 3D. Soporta por hardware el motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c que da espectaculares resultados en «Far Cry» con el parche 1.3.



Tarjeta de sonido

SB Audigy 2 ZS • Nada suena mejor

85 € Más información: Creative http://es.europe.creative.com



Esta tarjeta de sonido sigue teniendo un precio muy atractivo, que la hace ideal para acceder a las máximas prestaciones en audio 3D, con 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD. Logra un 7.1 muy realista. Está certificada THX y el sonido da una resolución de 24 bits a 96 KHz. Incluye los títulos «T.R.: El Ángel de la Oscuridad» y «Raven Shield».

Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

60 € (30por plantilla) Info.: Zboard http://www.proximedia.com/local/03014887/

Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas —membrana WASD para los juegos de acción en primera persona, o membrana QWERTY para uso normal— y por la posibilidad de añadirle plantillas de títulos como «Doom 3», «World of Warcraft», «Medal of Honor» y muchos más.

Altavoces

Creative Inspire T7700 • Temblarás

94 € Más información: Creative http://es.europe.creative.com



Saca partido a las tarjetas 7.1 con este conjunto de altavoces de Creative, que incorpora dos vías en los tres altavoces frontales. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 20W RMS para el central y 24W RMS para el subwoofer ofrece una potencia para hacernos vibrar con la atmósfera de los juegos con sonido 3D.

Alternativas

Gigabyte GA-8I915P-SLI

120 € Mas información: Gigabyte www.gigabyte.com.tw

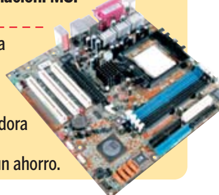
Para sistemas Pentium 4, te recomendamos esta placa base, por ser la primera en ofrecer dos puertos PCI Express para instalar dos tarjeta gráficas GeForce 6800 en modo SLI, el no va más...



MSI RS480M2

100 € Más información: MSI /www.msi-es.com

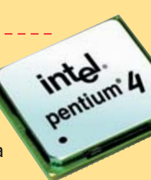
Una placa base que integra el nuevo chipset ATI Radeon XPress 200P, el cual soporta Athlon64 y Sempron y tiene aceleradora 3D de última generación integrada, lo que es todo un ahorro.



Intel Pentium 4 630 3 GHz

240€ Más info.: Intel www.intel.com

Nueva generación del Pentium 4, las series 600, que además de aumentar la caché L2 hasta los 2MB, incorporan instrucciones de 64 bits para operar ya en el estándar del futuro.



AMD Sempron 2800+

95 € Más info.: AMD www.amd.com

AMD ataca el segmento básico de procesadores con el nuevo Sempron, que sustituye al veterano Athlon XP. Está fabricado en proceso de 0.13 micras y ha sido dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 166 MHZ.

ATI Radeon X850XT 512MB

790 € Más información: ATI www.ati.com

La primera aceleradora 3D con 512 MB de memoria GDDR3, que con el procesador Radeon X850XT la convierten en una central nuclear de renderizado de entornos 3D.

GIGABYTE GV-NX62TC128D

85 € Más información: Gigabyte http://www.gigabyte.com.tw

Debut de la tecnología TurboCaché de nVidia que aumenta la velocidad de acceso a la memoria gráfica del procesador GeForce 6200. Soporta DirectX9.0c



SoundBlaster Audigy 4 Pro

269 € Más información: Creative http://es.europe.creative.com

Si buscas la excelencia de la certificación THX y el audio 3D multicanal 7.1, avanzado, este modelo es el tuyo, con el primer chip de sonido que trata el audio a 32 bits. Soporta el último EAX Advanced HD 4.0.



Gainward Hollywood Home 7.1

42 € Más información: Gainward www.gainward.net

Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar en absoluto a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.



Razer Diamond Magma 1600

49,99 € Más información: Razer http://razerstore.speed-link.com/

Un ratón diseñado casi exclusivamente para arrasar en los FPS gracias a la extraordinaria velocidad y la enorme precisión de su sensor de 1600 DPI, que viene a ser prácticamente el doble de la de los otros modelos de alta gama.

Thrustmaster Tactical Board

69,90 € Más información: H. de Nostromo www.hnostromo.com

Un revolucionario dispositivo de control para olvidarnos del teclado y el ratón, con una rueda a modo de ratón y 41 botones programables situados de forma muy similar a las habituales combinaciones del teclado.



Creative GigaWorks S750

479,90 € Más info.: Creative http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.

TEAC PowerMAX HP10

54€ Más información: Alternate www.alternate.es

Auriculares con el mejor sonido 5.1 que incorpora unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer. Su calidad está garantizada y dispone de caja de amplificación externa con todas las conexiones a la tarjeta de sonido.



¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: Con chipset Intel 925XE	230 €
Procesador: Pentium 4 3.46 GHz Ext. Edition	1.100 €
RAM: 2048 MB DDR2 711 MHz	860 €
Tarjeta gráfica: 2 tarjetas GeForce 6800 Ultra en modo SLI	1.300 €
Tarjeta de sonido: Creative SB Audigy 4 Pro	269 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/150 en modo RAID	260 €
Lector DVD: ASUS DVD-E616P2	35 €
Grabadora: NEC ND 3520A.	90 €
Monitor: LG L3020. TFT 30' 16/9	1.799 €
Altavoces: Creative Gigaworks S750	479 €
Ratón y teclado: Logitech di.Novo	269 €
Periféricos: Thrustmaster F1 Racing	199€
TOTAL	**6.890 €**

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: Abit Fatal1ty AN8	200 €
Procesador: Athlon 64 3500+ "Winchester"	290 €
RAM: 2048 MB de memoria DDR a 400 MHz	350 €
Tarjeta gráfica: MSI NX6800	369 €
Tarjeta de sonido: SoundBlaster Audigy2 ZS	85 €
Disco duro: Western Digital Caviar SE WD1600JD	114 €
Lector DVD: ASUS DVD-E616P2	35 €
Grabadora: Benq Dw1620 (Doble capa)	60 €
Monitor: LG Flatron 900P	330 €
Altavoces: Creative Inspire T7700 5.1	94 €
Ratón y teclado: Zboard + Razer Diamond Magma	110€
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	24,90 €
Saitek X52 Flight Control System	139,95 €
Saitek R440	74 €
TOTAL	**2.275,95 €**

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: Con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P	60 €
Procesador: AMD Sempron 2800+ o Celeron D 3300	60 €
RAM: 1024 MB de memoria DDR a 333 MHz	60 €
Tarjeta gráfica: chipsets nVidia GeForce6200 o ATI Radeon X300	90 €
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	20 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 100	50 €
Lector DVD: DVD 10X	18 €
Grabadora: Grabación DVD-R a 4x	60 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	115 €
Altavoces: Conjuntos 5.1	60 €
Ratón y teclado: Creative Desktop Wireless 6000	49 €
Periféricos: Saitek P880 Dual GamePad	25 €
TOTAL	**761 €**

Recomendado Micromanía

Alternativas

Joystick

Saitek X52 • Pilota seguro y certero

139,95 € • Más información: Corporate PC
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS, que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles, y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación...

Sistema X-Gaming

105 € • Más información: Smallisbig
Tel: 976 11 483 • *www.smallisbig.com*

Un colosal joystick que recuerda a los instalados en las recreativas, con palanca metálica y 8 botones con microinterruptores de gran precisión. Dispone de un accesorio para conectarlo vía USB.

Saitek ST90

18 €
Más info.: Corporate PC
Tel: 93 263 48 18
www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible y que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por la robustez del muelle de centrado que incorpora.



Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

24,90 € • Más información: Herederos de Nostromo
www.hnostromo.com

Un gamepad asequible y completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 2005» o «NBA Live 2005» al ofrecer gran precisión en los movimientos diagonales. Cuenta con 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso al parar el potenciómetro de fuerza en disparos a puerta y pases al hueco. Y todo retroiluminado para jugar a oscuras.



Logitech Rumblepad II

36 € • Más información: Logitech
www.logitech.com

Gamepad con un D-Pad de gran precisión en las diagonales y dos motores con Force Feedback. Con 10 botones (6 frontales y 4 en los gatillos), es una gran opción para jugar con simuladores deportivos, como «FIFA 2005».



Saitek P3000 Wireless

44 € • Más información: Saitek
www.saitek.com

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.



Volante



Saitek R440 F. Feedback • Písale a fondo

74 € • Más información: Corporate PC
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Un conjunto de volante y pedales bien planificado, especialmente la base con los pedales anclados a un travesaño superior para que los "pisotones" sobre el acelerador y el freno sean más realistas permitiendo realizar maniobras de punta-tacón, amén de reducir la fatiga. Tiene sensores digitales ópticos y motores Force Feedback de última generación con soporte de tecnología Immersion TouchSense.

Logitech MOMO Racing

124 € • Más información: Logitech.
Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*

Aún más asequible ahora este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la calidad de sus materiales. Palanca robusta como pocas, con base antideslizante y buen sistema de fijación.



Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless

79 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Por fin un conjunto de volante y pedales sin molestos cables de por medio gracias a la tecnología inalámbrica. Y además tiene dos levas detrás del volante, 8 botones y un D-Pad.



Almacenamiento

NEC ND3520A• No te lo puedes perder...

90 € • Más información: NEC • *www.nec.es*

Ya ha llegado la segunda generación de regrabadoras duales de doble capa con este modelo que puede grabar los DVD de una capa a 16X, los regrabables los "tuesta" a 6X y los DVD+R DL de doble capa a 4X. También hay que destacar que soporta el nuevo formato de DVD-R DL de doble capa. Con respecto a la grabación de CD, alcanza los 48X para discos CD-R y 24X para CD-RW. Ineludible.



Woxter MicroHard Disk

160 € • Más información: Woxter
www.woxter.com

Si necesitas un disco duro portátil de alta capacidad te recomendamos este modelo de Woxter, el más pequeño del mundo con unas dimensiones de 4,8 cm x 5,3 cm y una capacidad de 2,2 GB. Se conecta vía USB y no precisa de alimentación adicional.



ASUS DVD-E616P2

35 € • Más información: Asus
http://es.asus.com/

Es indispensable contar con un lector de DVD para no forzar los mecanismos de rotación de la grabadora, y este modelo de ASUS alcanza una velocidad de lectura de 16X y dispone de un motor silencioso y sin vibraciones.

Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

TARJETAS GRÁFICAS

Acelerar frecuencias

Tengo una tarjeta gráfica nVidia GeForceFX 5900 con 128 MB de memoria gráfica y con la opción de "valores de configuración de las frecuencias de reloj" de los controladores ForceWare, he aumentado la velocidad de reloj de la GPU y de la memoria. Pero cada vez que se reinicia el sistema, vuelven a los valores iniciales, aunque marco la casilla de "aplicar estos parámetros al inicio". ¿Cómo puedo mantener la configuración? ■ Miguel Narváez



Debes ser consciente del peligro de realizar un "overclocking" sobre tu tarjeta gráfica, así que procura que tenga un ventilador y disipadores de calor de calidad.

El método ideal para "overclockear" las tarjetas gráficas es editar su BIOS, para lo que necesitas un programa como "X-Bios" Editor y la utilidad NVflash para actualizar la BIOS. Tienes ambos programas y un tutorial completo en ***http://mvktech.net/*** y ***www.gu-ru3d.com***.

Si no quieres complicarte tanto, prueba a actualizar los controladores ForceWare a la versión 71.84 y no uses su opción de "overclocking", sino la incluida en utilidad oficial nVidia nTune en ***http://es.nvidia.com***

GRÁFICOS

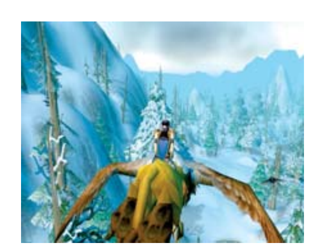
Texturas erróneas

Tengo una tarjeta gráfica ATI Radeon X300 y en el juego «Los Sims 2», cuando estoy en villa Verona, hay algunos gráficos de la pantalla que no se ven bien. Si desactivo el antidentado, desaparece el problema, pero me gustaría dejar habilitada esta opción pues mejora bastante la calidad gráfica. ¿Hay algún parche que solucione el error? ■ Diego Gil

Este problema ha sido corregido en la última actualización de los controladores Catalyst de ATI, en la versión número 5.2, que puedes descargar de ***www.ati.com.*** Y como siempre, te recomendamos que desinstales antes la versión anterior con la opción correspondiente en "agregar o quitar programas" del panel de control.

¿Demasiado moderna?

Acabo de comprar una nueva tarjeta gráfica nVidia GeForce 6800, genial en la mayoría de los juegos, pero que me está dando problemas en algunos como «World of Warcraft», donde los textos se ven mal y algunos gráficos salen erróneos. ¿Puede ser por tener su configuración gráfica al máximo? ■ Javier Redaños



No cambies nada de la configuración gráfica: déjala a tope, que para eso tienes una aceleradora 3D potente. Simplemente, actualiza los controladores nVidia ForceWare a la versión 71.84, que soluciona esos errores. Puedes descargarlos de ***www.nzone.com***. Y desinstala antes la versión anterior, seleccionando "nVidia drivers" en el panel de control.

SISTEMA OPERATIVO

Arranque alternativo

Tengo WindowsXP con el Service Pack 2 y como ahora carga por defecto servicios como el cortafuegos integrado y sólo tengo 512 MB de RAM, disminuye la cantidad de memoria disponible y algunos juegos como «Medal of Honor: Pacific Assault» ahora funcionan peor que antes de hacer la actualización. ¿Hay alguna herramienta de optimización del uso de memoria para los juegos que precisan tanta memoria RAM? ■ Juan Antonio Cuenca



Lo mejor será que hagas un arranque de XP con dos opciones de carga de controladores, programas y servicios, es decir, con dos perfiles de inicio. Así, crearás uno estándar en el que se cargue el "firewall" de Windows XP para navegar por Internet, y otro para los juegos en el que no se cargue ni este servicio ni otros que no son necesarios con el software de entretenimiento para así liberar memoria (en este caso, desactiva el módem para evitar intrusiones).

Para ello, sigue la siguiente ruta: Panel de Control-Sistema-Hardware-Perfiles de Hardware. Activa el Perfil 1 (Actual) y clica en copiar. En la nueva ventana, en la casilla "para", dale un nombre al nuevo perfil, por ejemplo "Juegos". Ahora, ve a Panel de Control-Herramientas Administrativas y clica en "servicios". Aparecerá una ventana con la lista de servicios, y detalles de sus funciones. Deshabilita los que no creas necesarios (no tenemos espacio suficiente para listar todos los que se pueden desactivar). Simplemente debes señalarlo y con el botón derecho del ratón abrir el menú de propiedades, pestaña Iniciar Sesión, Seleccionar el perfil "juegos" y deshabilitar este servicio. Repite esta operación con todos los servicios prescindibles a la hora de ejecutar juegos.

SONIDO

Altavoces 5.1 o 7.1

Tengo una placa base con chip de sonido integrado que soporta modo multicanal 7.1 y ahora me surge la duda de si adquirir un asequible sistema de altavoces de configuración 5.1 o gastar algo más de dinero en un sistema 7.1 ¿Merece la pena, dado el limitado número de juegos que tienen sonido 7.1? ■ Pedro López

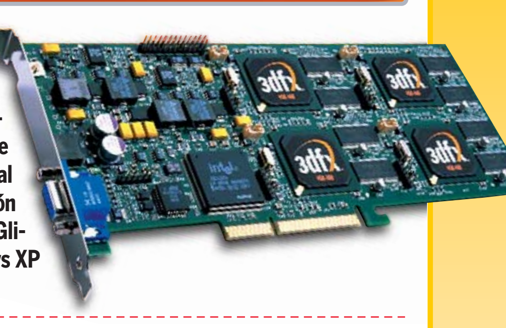


Puesto que tu equipo dispone de sonido 7.1 te recomendamos que no lo dudes y adquieras un conjunto de altavoces 7.1. Primero, porque cada vez hay más juegos con 7.1 nativo, como «Half-Life 2» y «Painkiller» y, al disponer de cuatro altavoces de envolvente —dos traseros y dos laterales—, la escena sonora al girar es más real, pues el sonido se posiciona con mayor precisión. Segundo, muchos modelos de altavoces 7.1 disponen de un modo de emulación de 5.1 a 7.1, con resultados muy parecidos a cuando el audio es 7.1 nativo. Y tercero, si usas el

La pregunta del mes

Juegos antiguos en Glide

Tengo varios juegos como «The Sentinel Returns» o «Dethcarz» que sólo funcionan con aceleración 3D bajo Glide, al ser de la época en que sólo había tarjetas 3Dfx Voodoo. E imagino que al tener una nVidia GeForce FX5900 la configuración de estos juegos no habilita la opción de 3D con Glide. ¿Es posible hacerlos funcionar bajo Windows XP con Direct3D u OpenGL? ■ Alberto Rodríguez



Como sabes, nVidia adquirió 3Dfx y con ello se hizo con los derechos de las librerías de programación Glide. En las últimas versiones de los controladores ForceWare se habilita el soporte de Glide para las tarjetas gráficas nVidia GeForce. Si actualizas los controladores verás que en la configuración gráfica de los juegos que dices se habilita la opción 3Dfx Glide o Voodoo. Eso sí, ciertos títulos siguen siendo incompatibles. No obstante, puedes aumentar tus posibilidades con lo último en Glide Wrappers (programas que emulan Glide bajo Direct3D u OpenGL): la utilidad "Glide Wrapper Configuration", con numerosos perfiles específicos para muchos juegos y que con tu tarjeta gráfica no te darán problemas. Descarga este programa de ***http://www.zeckensack.de/glide/index.html***



ordenador como reproductor de DVD-Vídeo, no debes perderte el canal centrar trasero en películas como “El señor de los Anillos”, “Star Wars: Episodios I y II” o “Harry Potter” grabadas en los modos extendidos de sonido Dolby Digital EX y DTS ES.

MONITORES

Gráficos 3D en la TV

He conectado a la salida de vídeo de mi tarjeta gráfica nVidia GeForce FX5700 una televisión para jugar en pantalla grande, pero no logro que la imagen se vea en ella y aunque activo la casilla correspondiente a “pantalla analógica de TV” en el panel de control de la tarjeta gráfica, no detecta que haya una televisión conectada aunque esté encendida y con el canal correspondiente a la entrada de vídeo. ¿Cuál es la solución? ■ Gerardo Obregón



Aunque quizá aún estén en fase beta, te recomendamos que descargues e instales la última versión de los controladores ForceWare, la 71.84, que incluye nuevas herramientas con una, entre otras, que fuerza la detección de las televisiones conectadas a la salida de vídeo. Descarga los controladores de ***www.nzone.com***

TARJETAS GRÁFICAS

¿PCI Express nativo?

Tengo un AMD Athlon 64 en placa base nVidia nForce4 con 1 GB de memoria y voy a comprar una tarjeta gráfica PCI Express, concretamente la nVidia GeForce PCX 5900, pero he leído que hay modelos PCI Express nativo y no nativos, como la tarjeta que os comento. ¿Qué diferencias hay y realmente afectan a las prestaciones? ■ Antonio Muelas



Básicamente se diferencian en que las tarjetas gráficas con PCI Express nativo han sido diseñadas directamente sobre esta arquitectura, mientras que las soluciones PCI Express adaptadas, como la gama PCX de nVidia, necesitan de un chip adicional instalado en la tarjeta gráfica, llamado nVidia HSI Bridge, que realiza la “traducción” entre el puerto PCI Express de la placa base y la arquitectura AGP de la tarjeta gráfica. Éste ha sido muy bien diseñado por nVidia y no es en absoluto un “cuello de botella”, pues se ha incrementado la frecuencia del bus AGP a los 16X, así que no temas una pérdida prestaciones, aunque es evidente que son algo más lentas que los modelos PCI Express nativos…

PORTÁTILES

Gráfica integrada

Voy a comprarme un portátil con Pentium 4 a 3 GHZ y 1 GB de memoria RAM, pero quisiera saber qué tipo de tarjeta gráfica integrada necesitaré para jugar en alta resolución y una buena configuración gráfica a juegos como «Half-Life 2», «Far-Cry o «Doom 3». ■ Santiago Fernández

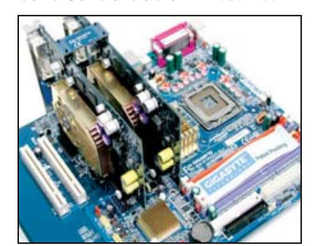
Tanto nVidia como ATI han creado modelos específicos de sus aceleradoras 3D para portátiles. Respecto a nVidia, sus procesadores gráficos para portátiles llevan la palabra “Go” en el nombre y hay modelos de las series GeForce 6800, 6600 y 6200, así que tienes todos los niveles de aceleración 3D disponibles, siendo el más equilibrado el GeForce 6600 Go. Por su parte, ATI usa la denominación “Mobility” para sus procesadores gráficos portátiles, y ha sido la primera en crear las series Radeon X800, X600 y X300 con tecnología nativa PCI Express para portátiles.

Asegúrate de que el panel TFT del portátil tenga un buen tiempo de respuesta, no superior a los 16 ms, para no desperdiciar tanta potencia gráfica con molestas ralentizaciones o estelas fantasma en juegos de acción o velocidad producidas por la lentitud de la tecnología LCD al generar imágenes.

PLACAS BASE

Chipset con SLI

Voy a cambiar la placa base de mi Pentium 4, ¿merece la pena el gasto extra de adquirir una con soporte de modo SLI para instalar dos tarjetas gráficas? En algunas pruebas que he visto apenas se gana un 10% entre el modo SLI y el normal cuando debería ser del doble... ■ Juan Sanz



En efecto, hay muchos “benchmarks” en los que el SLI no sale bien parado, pero nVidia asegura que se debe a la falta de optimización de los controladores para identificar el motor gráfico 3D de algunos juegos y realizar las operaciones que son necesarias para activar el complejo algoritmo de funcionamiento en paralelo del modo SLI. nVidia asegura que ha solucionado el problema en la próxima generación de controladores ForceWare, la versión 71.84, que añade más de 60 perfiles específicos para los títulos que han dado estos problemas de uso con el modo SLI.

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY



▶ El tercer capítulo de la serie mejora a los anterirores en todos los aspectos, pero especialmente en la calidad técnica. La iluminación, el sombreado, la expresividad de los personajes, las increíbles animaciones... Todo ello se traduce también en unos requistos técnicos elevados. Para poner el detalle al máximo tu CPU deberá superar con holgura los **2 GHz** y contar con **1 GB de RAM**. La calidad gráfica permite aprovechar la potencia de tarjetas gráficas basadas en GPUs **GeForce 6800** o las **Radeon X800**. También sacarás un excepcional partido de un conjunto de **sonido envolvente 5.1**.

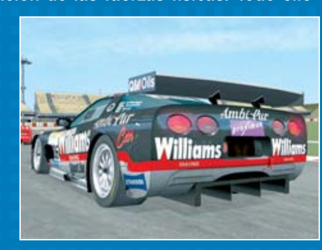
BROHTERS IN ARMS. ROAD TO HILL

▶ Si quieres vivir del modo más realista e impactante los días de la invasión de Normandía, tu equipo debe estar a la altura del despliegue tecnologico de «Brothers in Arms». Es imprescindible que tu CPU supere los **2,6 GHz** y que la memoria de tu PC no sea menor de **1 GB**. Las tarjetas gráficas, no obstante, no tienen porqué ser de última generación mientras sean compatibles con **DirectX9** y cuenten con **128 MB**. El **sonido 5.1** vuelve a ser una opción muy recomendable.



GTR FIA GT RACING GAME

▶ Se trata del mejor juego de velocidad del momento y gran parte de su espectacularidad se la debe al realismo de su tecnología, no sólo en gráficos, sino en la recreación de las fuerzas físicas. Todo ello influye, como es lógico, en el rendimiento del juego. Una CPU que se acerque lo bastante a los **3 GHz** aseguran una suavidad necesaria, si está acompañada de una **RAM de 1 GB** y una tarjeta gráfica de, al menos **128 MB**. Imprescindible un **conjunto de volante y pedales** de calidad.



LOS SIMS 2: UNIVERSITARIOS

▶ En la etapa universitaria, tus sims van a querer pasárselo en grande, y te van a pedir un PC lo suficientemente potente para aguantar sus juergas y que les ayude a centrarse para sacar el curso adelante... Bueno, al igual que «Los Sims 2» su expansión tampoco va a requerir un PC de última generación. Pero conviene no olvidar sus requisitos óptimos: una CPU de **1,5 GHz**, **512 MB** de RAM y una tarjeta gráfica de gama media bastan, con **64 MB** serán más que suficientes.



Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

Echelon

Género: Acción · Comp.: Buka Entertainment · Idioma: Castellano · Espacio: 477 MB

Entre los simuladores espaciales más espectaculares jamás creados, se encuadra Echelon, un título que nos traslada al futuro espacial especialmente revuelto.

Su argumento gira en torno a un conflicto que mantiene la Federación, un conjunto de planetas del antiguo imperio galáctico y la raza de los Velians. Éstos últimos, tras un largo proceso de integración en la Federación, y cuando todo parecía ir bien, se destapan con la intención de hacerse con el poder y romper así la paz reinante que tanto había costado lograr con el paso de los años. Como piloto de la Federación, tendrás que intentar devolver esa calma completando las diferentes misiones que te sean asignadas.











Lo que hay que tener

SO: Windows 95/98/ME/XP · CPU: Pentium II 266 MHz · RAM: 64 MB · HD: 650 MB · Tarjeta gráfica: 16 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 7.0

Controles básicos: Ratón: Todos los controles disponibles

Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora

NOTA: En esta versión, las opciones multijugador sólo están operativas en red local.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.es

Aplicación especial Micromanía

MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS

¡La historia continúa!

Continuamos con la celebración de nuestro 20 aniversario y para que podáis celebrarlo con nosotros, este mes seguimos incluyendo en el DVD los primeros números de Micromanía. En la aplicación de este número tienes **siete revistas** más en formato PDF, para que puedas visualizarlas y leerlas cómodamente.

En concreto, vais a encontrar las revistas que van desde el número cuatro hasta el diez, ambos inclusive, y que cubren el final del año 1.985 y nos llevan hasta el principio de 1.986. En su interior os descubríamos juegos tan inolvidables como «Alien 8», «Match Point», «Hypersports», «Everyone's a Wally», «Cauldron», «Yie Ar Kung Fu», «Robin Hood», «I, of the Mask», «Spy vs Spy», «West Bank»... Impresionante... ¿o no?



Imperial Glory

Dos batallas completas

Género: Estrategia **Compañía:** Pyro Std. **Distribuidor:** Proein **Lanzamiento:** Abril 2005 **Idioma de la demo:** Inglés **Espacio:** 219 MB

Micromanía te ofrece la demo en exclusiva de uno de los mejores juegos de estrategia del momento. La última creación de Pyro se inspira en la Europa del siglo XIX, la época de las conquistas de Napoleón.

La demo te ofrece dos escenarios, controlando en el primero un regimiento para asaltar dos enclaves enemigos. En el segundo, tu objetivo será tomar al asalto dos granjas sin perder el control de al menos una de ellas.



Lo que hay que tener

- **SO:** Windows 98/ME/2000/XP **CPU:** Pentium III 1.2 GHz **RAM:** 256 MB **HD:** 178 MB
- **Tarjeta gráfica:** Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- **Tarjeta de sonido:** Tarjeta de Sonido 16 bit **DirectX 9.0c**

Controles básicos:

- **Ratón:** Todos los controles disponibles.

¡¡Preview!!

Doom 3

La Resurrección del Mal

Llega la primera expansión

Género: Acción **Compañía:** id Software/NerveSoftware **Distribuidor:** Activision **Lanzamiento:** Abril 2005 **Idioma:** Inglés

La primera expansión oficial de «Doom 3» está al caer. Esta vez id se apoya en NerveSoftware, para el desarrollo de la expansión, que promete ser aún más terrorífica e impresionante. En esta preview de «La Resurrección del Mal», podrás comprobar algunas de las múltiples novedades que va a introducir la expansión. Una de ellas será un homenaje al «Doom» original que seguro que todavía recordarás. Se trata de la escopeta de "cañón recortado". El modo multijugador también será uno de los más ampliados en esta expansión, con nuevos mapas para un máximo de 8 jugadores.



Still Life

Los inicios de la aventura

Género: Aventura **Compañía:** Microïds/The Adventure Co. **Distribuidor:** Virgin Play **Lanz.:** Marzo 2005 **Idioma de la demo:** Inglés **Espacio:** 247 MB

Una joven investigadora se propone destapar el misterio de una serie de asesinatos en la ciudad de Chicago. La demo te permitirá poner a prueba tus dotes de investigador, ya que se centrará en la escena de uno de los crímenes, donde hay que recopilar la información precisa para seguir la investigación.

Lo que hay que tener

- **SO:** W.98/ME/2000/XP
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **HD:** 300 MB
- **Tarjeta gráfica:** Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- **Tarjeta de sonido:** 16 bit
- **DirectX 8.1b**

Controles básicos:

- **Ratón:** Todos los controles disponibles.

RPM Tuning

Trastear y correr

Género: Velocidad **Compañía:** Babylon Soft. **Distribuidor:** Friendware **Lanzamiento:** Marzo 2005 **Idioma de la demo:** Inglés **Espacio:** 339 MB

Carreras y tuning se conjugan en este juego y ambas facetas podrás probarlas en la demo. Competirás en una carrera al mejor de tres vueltas en dos circuitos distintos, y en una contrarreloj. Y en cuanto a la personalización, podrás comprar tu propio vehículo y mejorarlo hasta que el presupuesto te lo permita...

Lo que hay que tener

- **SO:** W. 98/ME/2000/XP
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB **HD:** 570 MB
- **T. gráfica:** Aceleradora 3D compatible Direct3D 32 MB
- **Tarjeta de sonido:** 16 bit
- **DirectX 9.0c**

Controles básicos:

- **Cursor arriba/abajo:** Acelerar/Frenar
- **Cursor izq./dcha.:** Izquierda/Derecha
- **Espacio:** Freno de mano

Pro Rugby Manager 2
Dirige y entrena

Género: Manager Deportivo Comp.: Cyanide Std. /Digital Jesters Distrib.: Proein Lanz.: Abril 2005 Idioma de la demo: Inglés Espacio: 188 MB

Coincidiendo con la presente temporada, la demo se inicia en septiembre y te pone al frente de un equipo de rugby: el club Inglés Gloucester. Durante una semana, tendrás el mando absoluto en materia deportiva, económica y comercial de este club, y además, teniendo que demostrar que vales para ello.

Lo que hay que tener

- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 500 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 363 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles

Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
Una juerga más

Género: Aventura Compañía: High-Voltage Soft. Distrib.: Vivendi Universal Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Inglés Espacio: 213 MB

Larry comenzará la demo recluido en la habitación de la residencia universitaria y tendrá que demostrar sus dotes de conquistador, ligándose a las chicas más imponentes de todo el campus, y realizando pruebas inverosímiles. ¿Podrías echarle una mano? ...Quizás aprendas algo.

Lo que hay que tener

- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 254 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:

- Cursores: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Acción

Empire Earth II
Una misión para un jugador

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Estrategia Compañía: Mad Doc Software Distribuidor: Vivendi Universal Lanzamiento: Mayo 2005 Idioma de la demo: Inglés Espacio: 177 MB

Forjar un gran imperio y llegar a ser uno de los grandes conquistadores de todos los tiempos será el objetivo fundamental que perseguirás en esta demo. En ella, partirás desde cero, emprendiendo un recorrido en el que tu imperio prosperará a lo largo de tres de las 15 épocas que se encontrarán disponibles en la versión completa.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1.5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 186 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

¡¡Extras!!

Red Dawn
Expansión oficial

Género: Acción Comp.: Pterodon Distrib.: Take2 Idioma: Castellano Esp.: 322 MB

Expansión de «Vietcong», que amplía el juego con escenarios y misiones y le añade un mayor realismo. Si tienes una copia original del juego y ya completaste la difícil campaña, no te la puedes perder. ¡Y totalmente gratis!



David´s Key Fun
Mod de Half-Life 2

Género: Acción Compañía: David Schwartz Distrib.: David Schwartz Idioma: Inglés Espacio: 1 MB

Los más atrevidos ya se han puesto manos a la obra para deleitarnos con modificaciones para este genial título y David´s Key Fun os permitirá ver hasta donde se puede "estirar" la física de los personajes, con movimientos imposibles...

Codename Panzers
Pack de Mapas

Género: Estrategia Compañía: Stormregion Distrib.: Zeta Multimedia Idioma: Inglés Espacio: 2 MB

Un pack de mapas que complementará a los que ofrece la versión completa del juego. Está formado por dos nuevas incorporaciones disponibles en modo multijugador denominados "Iron Cross" y "Europe at War", respectivamente.

Star Wars: Battlefront
Pack de mapas

Género: Acción Compañía: Lucas Arts Distribuidor: Activision Idioma: Inglés Espacio: 83 MB

Este juego de acción multijugador online basado en "Star Wars" sigue proporcionándonos muchas horas de juego gracias a la aparición de nuevos mapas, como este completo pack, que incluye nada menos que 8 mapas nuevos.

Civilization III Conquest: Rise And Rule
Nuevos desafíos

Género: Estrategia Compañía: Firaxis Games Distribuidor: Atari Idioma: Inglés Espacio: 116 MB

Un mod para uno de los más grandes juegos de estrategia de todos los tiempos, «Civilization III», que propone nuevos retos en la expansión «Civilization III: Conquest», con nuevos mapas, nuevas unidades y un buen número de sorpresas.

GTR: Fia GT Racing
Carrera en modo arcade

Género: Velocidad Compañía: SimBin Development/10Tacle Std. Distribuidor: Atari Lanzamiento: Ya disp. Idioma de la demo: Inglés Espacio: 260 MB

Disputa una carrera completa en el circuito de Spa, en Bélgica, al volante de potentes bólidos GT, cuyos motores de 12 cilindros deberás domar. Cuenta con los entrenamientos libres, junto a los de clasificación y, por último, la salida final. Y escoge entre dos potentes modelos auténticos del campeonato GTR de la FIA.

Lo que hay que tener

- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1.2 GHz
- RAM: 384 MB
- HD: 254 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1

Controles básicos:

- A/Z: Acelerar/Frenar
- ./,: Izquierda/Derecha
- Espacio: Freno de mano

The Settlers. El Linaje de los Reyes
Sólo, o en compañía

Género: Estrategia Compañía: Blue Byte Software Distribuidor: UbiSoft Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Inglés Espacio: 371 MB

Una de las sagas más conocidas del género estratégico te ofrece esta demo con dos mapas individuales y uno adicional multijugador. Uno de ellos te servirá además como tutorial y en el otro deberás demostrar tu destreza en la construcción de un pueblo con sus propios recursos.

Lo que hay que tener

- SO: W.98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 514 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.



Actualizaciones

▶ Chris Sawyer´s Locomotion
Actualización a la versión 1.76. Solventa los problemas detectados en el funcionamiento del sistema de detección del CD original y otra serie de problemas en relación con varios objetos del juego.

▶ Command & Conquer Generals: Zero Hour
Actualización a la versión 1.03. Corrige todos los problemas de unidades detectados en el juego, así como algunos cuelgues inesperados tras ciertas operaciones realizadas en el juego.

▶ Freedom Forces
Actualización a la versión 1.3. Sus correcciones se centran en poner fin a los problemas de arranque detectados en ordenadores con sistema operativo Windows XP y Service Pack 2.

▶ Rome: Total War
Actualización a la versión 1.2. Este archivo soluciona los problemas de conectividad en el modo multijugador. También soluciona los problemas de conexión con servidores GameSpy.

▶ UT 2004
Actualización a la versión 3355. Corrige el ECE Bonus Pack de Unreal 2004, así que debe ser instalado después del bonus pack. Centra sus arreglos en las conexiones multijugador, y otros problemas de jugabilidad.

▶ Xpand Rally
Actualización a la versión 1.1.0.0. Implementa mejoras en la opción del servidor dedicado del juego, corrige problemas en el multijugador con mods del juego, y permite modificar la climatología y nocturnidad usando mapas creados por los usuarios.

¡¡Preview!!

El Padrino
Llega la primera expansión

➲Género: Acción ➲Compañía: E.A. Games ➲Distribuidor: Electronic Arts ➲Lanzamiento: Otoño 2005 ➲Idioma: Ingles



Si algo nos sugiere el nombre de este título es sin duda, al de la trilogía cinematográfica. Los Corleone, con Don Vito, al frente..., extorsión, amenazas, robos, traiciones unidas a todo tipo de intrigas...
Y todo eso es, precisamente, lo que nos anuncia la preview. Muy pronto jugaremos con un sensacional juego en el que, nuestro protagonista entrará en la espiral mafiosa, subiendo puestos en su jerarquía. Acción, aventura... y omertá... ¿capisci?

Psychotoxic
Dos misiones

➲Género: Acción ➲Compañía: Nuclear Vision ➲Distribuidor: Planeta DeAgostini ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma de la demo: Inglés ➲Espacio: 208 MB

Un juego lleno de acción y suspense en el que acompañarás a Angie Prophet, heroína mitad humana, mitad Angel, en su misión de salvar a la humanidad. En la demo disfrutarás de dos misiones diferentes, en las que habrás de ir recorriendo los escenarios eliminando a cuantos enemigos se pongan en tu camino.

Lo que hay que tener

➲SO: W.98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 1 GHz
➲RAM: 256 MB
➲HD: 409 MB
➲T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 64 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0c

Controles básicos:

➲W/S/A/D: Movimiento
➲Ratón: Vistas
➲Botón izq.: Disparo

Freedom Force VS The Third Reich
Misión individual y mapa en modo multijugador

➲Género: Estrategia ➲Comp.: Irrational Games ➲Distribuidor: Vivendi Universal ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma de la demo: Inglés ➲Espacio: 156 MB

La continuación de «Freedom Force» regresa ambientada en la II Guerra Mundial. En esta demo deberás cumplir tres objetivos y también tendrás un mapa en modo multijugador para combatir entre los dos grupos de superhéroes que elijas.

Lo que hay que tener

➲SO: W.98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 733 MHz
➲RAM: 128 MB
➲HD: 160 MB
➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0c

Controles básicos:

➲Ratón: Todos los controles disponibles.

S.W.A.T. 4
Alerta policial

➲Género: Acción ➲Compañía: Irrational Games ➲Distribuidor: Vivendi Universal ➲Lanzamiento: 5/04/2005 ➲Idioma de la demo: Inglés ➲Espacio: 183 MB

Vuelve la magnífica serie de acción táctica inspirada en las operaciones de los famosos S.W.A.T. y en la demo tú y tus agentes asaltaréis un taller en el que un grupo criminal mantiene rehenes. Deberás liberar a todos los civiles, al mismo tiempo que neutralizas a todos los terroristas que se encuentren allí apostados.

Lo que hay que tener

➲SO: Windows 2000/XP
➲CPU: Pentium III 1 GHz
➲RAM: 256 MB
➲HD: 450 MB
➲T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 32 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0c

Controles básicos:

➲W/S/A/D: Movimiento
➲Ratón: Vistas
➲Botón izq.: Disparo

Great Battles of World War II Stalingrad
Dos misiones en el este

➲Género: Estrategia ➲Compañía: DTF Games ➲Distribuidor: Planeta DeAgostini ➲Lanzamiento: Mayo 2005 ➲Idiom de la demo: Inglés ➲Espacio: 330 MB

Estrategia bélica en las batallas más decisivas de la II Guerra Mundial. La demo te ofrece dos misiones; en una de ellas, deberás asesinar a un general ruso, destruir las baterías de defensa y alcanzar una estación de servicio, y en la otra, defender la ciudad de Stalingrado del ataque nazi.

Lo que hay que tener

➲LO QUE HAY QUE TENER
➲SO: W.98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 600 MHz
➲RAM: 128 MB
➲HD: 344 MB
➲T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 32 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 8.1

Controles básicos:

➲Ratón: Todos los controles disponibles.

¡¡Especiales!!

Max Payne 2
MOD TOOLS
Herramientas de modificaciones

➲Género: Aplicación ➲Compañía: Remedy Entertainment ➲Distribuidor: Virgin Play ➲Idioma: Ingles ➲Espacio: 22 MB

Nuestra sección especial de este mes viene dedicada de lleno a uno de los juegos que marcaron un antes y un después a partir del momento de su lanzamiento. «Max Payne 2» puso de manifiesto un desarrollo estupendamente bien encaminado desde el principio y que además nos deja perlas como la que incluimos en el DVD. Se trata de un completo pack de herramientas con las que se pueden hacer verdaderas maravillas que se traducen en todo tipo de modificaciones del juego original.

TUTORIAL OFICIAL
Tutorial interactivo

➲Género: tutorial ➲Compañía: Remedy Entertainment ➲Distribuidor: Virgin Play ➲Idioma: Ingles ➲Espacio: 17 MB

Para que tengas buena idea de todo lo que podrás hacer con las herramientas de edición, nada mejor que un completo tutorial bien definido, con todos los pasos para obtener grandes resultados.

KUNG FU
MOD Max Payne

➲Género: Acción ➲Compañía: Remedy Entertainment ➲Distribuidor: Virgin Play ➲Idioma: Ingles ➲Espacio: 9 MB

Este mod te permitirá controlar un “strider” y un helicóptero. Esta versión es solo compatible con el modo individual. Por otra parte, esta nueva versión ha pulido ciertos defectos de sus antecesoras.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

No te pierdas...

TODO STAR WARS

Por fin llega «Republic Commando» y revisamos todos los juegos de Star Wars para celebrar el estreno del Episodio III.

IMPERIAL GLORY

Analizamos la versión final del nuevo juego de Pyro y ponemos todos sus secretos al descubierto. ¿Es el juego que esperabas?

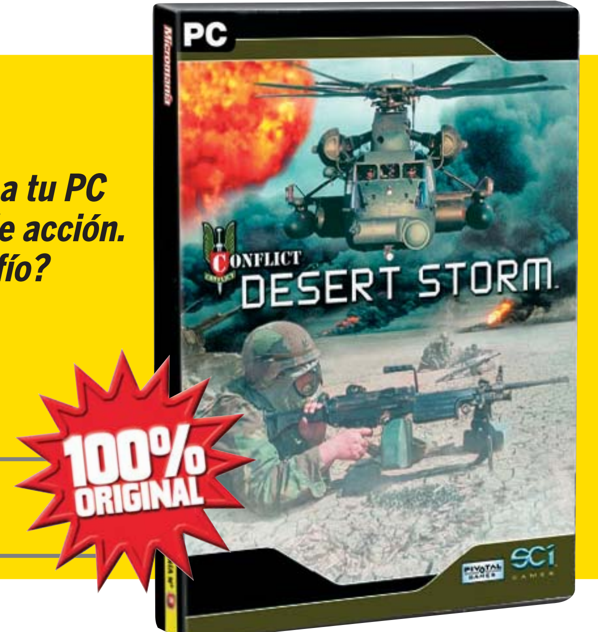
Y en nuestro DVD

Juego Completo Original para PC

CONFLICT DESERT STORM

La guerra más real llega a tu PC en un trepidante juego de acción. ¿Estás listo para el desafío?

Y además, las mejores demos jugables del mes, previews y nuevas sorpresas para seguir celebrando el Año de Micromanía.



Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.